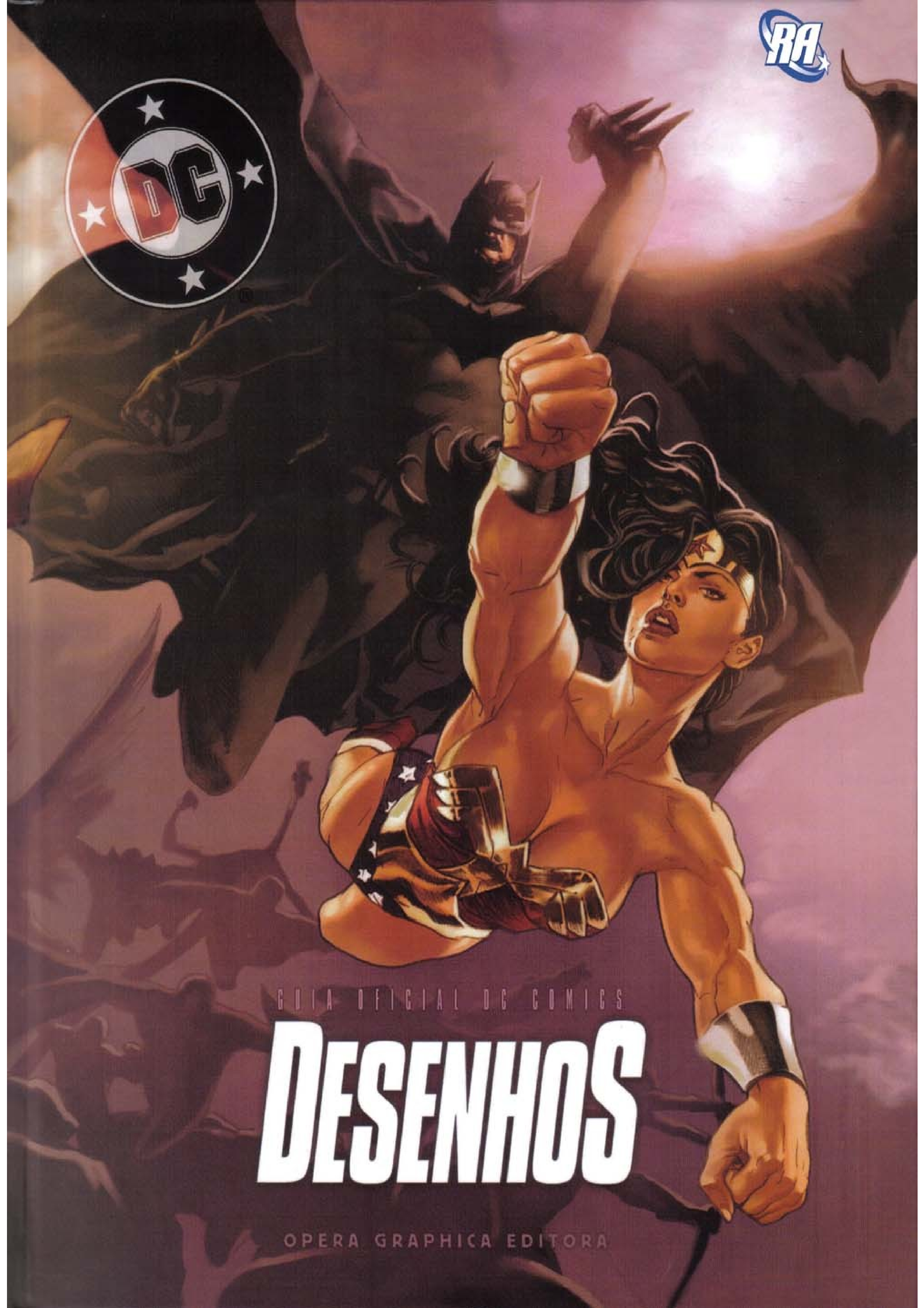
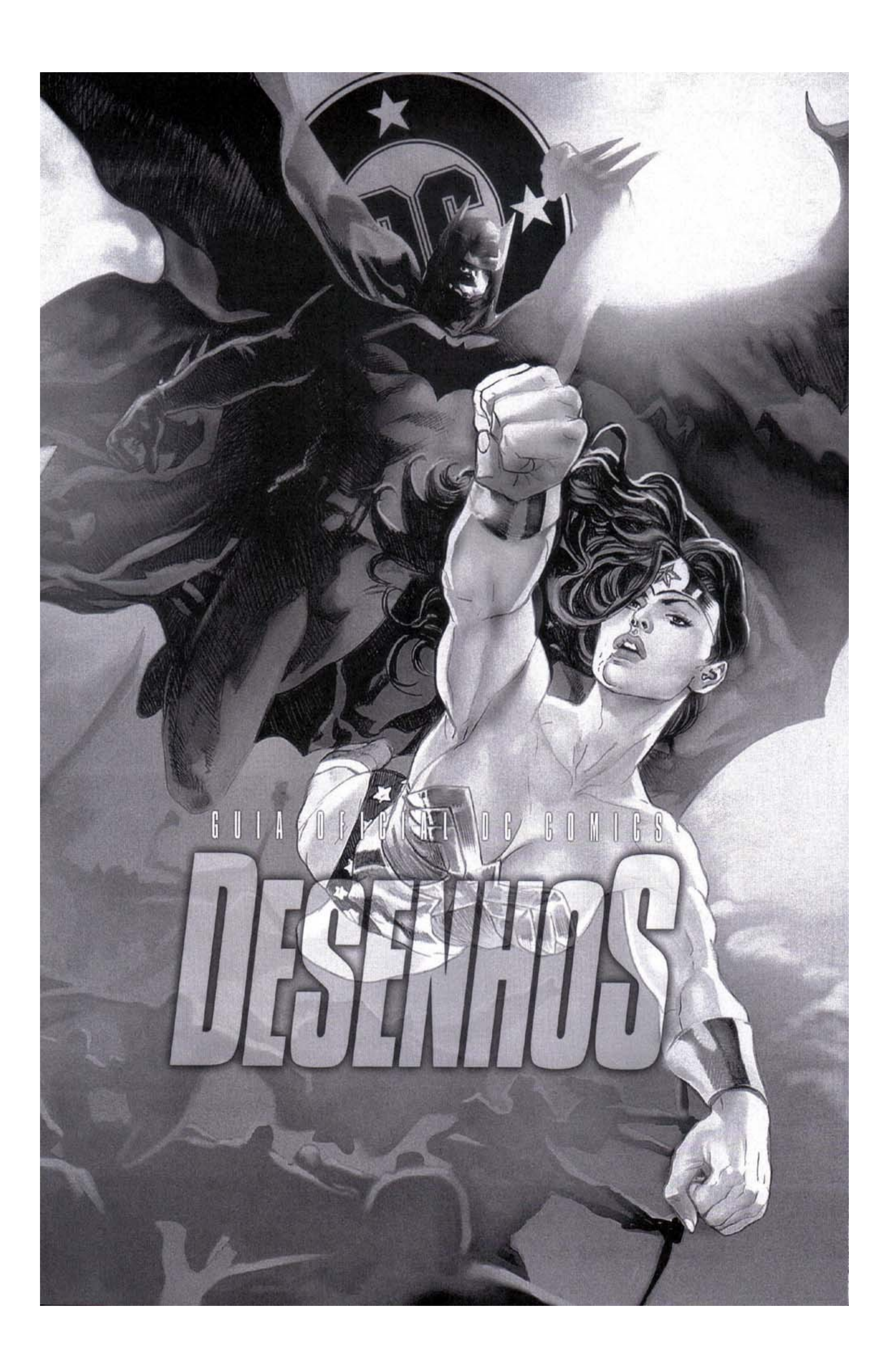

RA
DC
GUIA OFICIAL DC COMICS
DESENHOS
OPERA GRAPHICA EDITORA


GUIA OFICIAL DC COMICS
DESENHOS

GUIA OFICIAL DC COMICS
DESENHOS
Klaus Janson

Direção
Carlos Mann, Franco de Rosa
Editor
Roberto Guedes
Tradutor
Dario Chaves
Editor de Arte
André Hernandez
Revisão
René Ferri e André Christophe
Digitalização de imagens
Evandro Toquette
Ilustração da capa
Renato Guedes

Correspondência

OPERA GRAPHICA EDITORA
Caixa postal 586
CEP:01059-970
São Paulo/SP
e-mail:editora@operagraphica.com.br
www.operagraphica.com.br

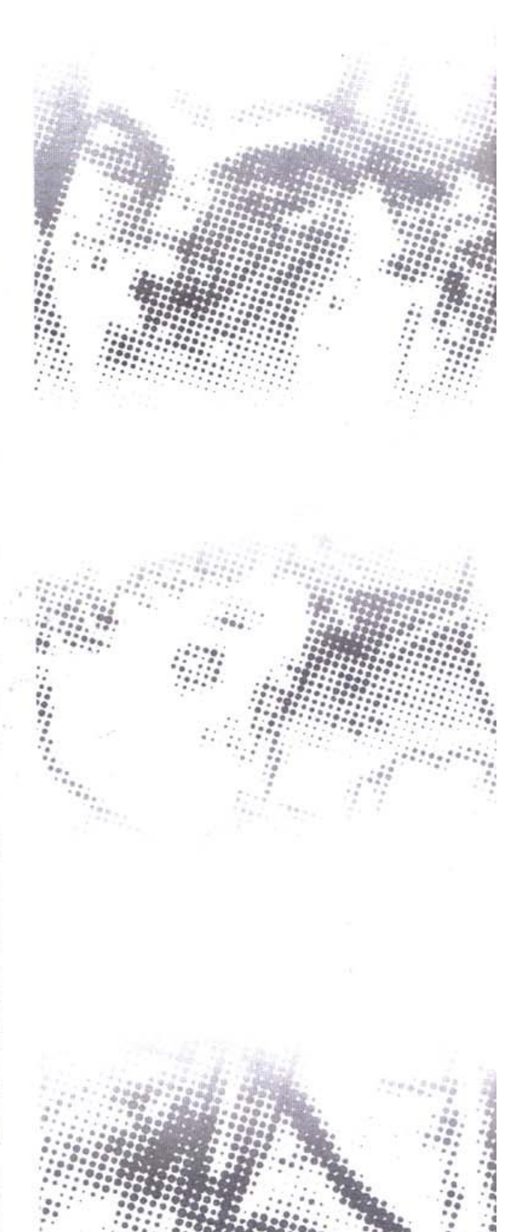
Impressão e acabamento
Gráfica Prol (11) 4091-6199

Distribuidor exclusivo
COMIX BOOK SHOP
Al. Jaú, 1998
CEP 01420-002
São Paulo/SP
www.comix.com.br
comix@comix.com.br

Impresso no inverno de 2005


GREEN LANTERN POR JOHN BYRNE.
Klaus Janson
AUTOR
André Hernandez
EDITOR DE ARTE
Dario Chaves
TRADUTOR
INTRODUÇÃO DE
Dick Giordano

ÍNDICE





SUPERMAN POR
JOHN BOGDANOVE
E DENNIS JANKE.

Introdução

A primeira vez que ouvi falar de Klaus Janson foi quando eu era editor na Charlton Comics, em Derby, Connecticut. Klaus era um jovem fã de quadrinhos e prolífico escritor de cartas para a redação que, na época, morava em Bridgeport, Connecticut, e enviava seus comentários para as seções de correspondência de nossas revistas. Na função de editor, eu lia todas as cartas e respondia às melhores nas seções. Não consigo me lembrar agora quantas cartas de Klaus foram publicadas, mas sei que comecei a aguardá-las com expectativa, a cada mês. Afinal eram cartas inteligentes, sensíveis, que reagiam bem ao trabalho que estávamos realizando na Charlton na época. Após ler uma carta particularmente emocional que ele havia escrito (não sobre quadrinhos, mas sobre um acontecimento triste e real), me senti impelido a convidá-lo a vir a Derby para mostrar-lhe algo do mundo editorial e conversar um pouco.

Assim, nos conhecemos... e nos tornamos amigos. Essa amizade dura mais de três décadas, apesar de nossas atividades separadas raramente nos colocarem no mesmo local ao mesmo tempo. Quando estamos juntos, temos a capacidade de retomar um assunto que deixamos em aberto de nosso encontro anterior, o que é comum entre amigos.

Nosso vínculo? Um respeito mútuo enquanto indivíduos e como amigos de profissão. Um amor pelos quadrinhos como forma de arte e um desejo de aperfeiçoá-la e tirar dela uma satisfação maior por praticá-la.

Acredito que este livro seja uma extensão do amor de Klaus pela arte dos quadrinhos – uma maneira de devolver e dividir com os demais o conhecimento que ele vem adquirindo por décadas de intenso estudo e trabalho duro. É escrito de maneira direta, clara, facilmente compreensível, e com um texto informativo. As diversas ilustrações esclarecem e ressaltam os principais pontos de cada capítulo. Foi uma tarefa monumental apresentar todas essas informações de maneira tão facilmente digerível, voltadas tanto para indivíduos que se preparam para uma carreira nos quadrinhos como para o amador que quer levar seu passatempo a um outro nível. Embora o conteúdo esteja voltado para artistas de quadrinhos, serve também para instruir aqueles interessados em perseguir carreira em ilustração ou desenho publicitário. Afinal, desenho é desenho.

Então, amigo, sem mais nada a acrescentar, leia o livro que está em suas mãos. Ele foi escrito por um profissional veterano que chegou ao topo de seu meio. Leia, aprecie e, acima de tudo, aprenda com ele. Quanto mais você prestar atenção, mais irá aprender. Lembre-se de que não há um caminho rápido para se tornar um bom artista. Chegar ao topo do que você faz é quase sempre um triunfo da transpiração sobre a inspiração.

Pode ser um caminho lento... mas aproveite, que é uma viagem divertida e prazerosa.

Dick Giordano

PÁGINA SEGUINTE: GORDON OF GOTHAM Nº 1 (JUNHO DE 1998). ROTEIRO DE DENNIS O'NEIL E ARTE DE DICK GIORDANO E KLAUS JANSON.


Tudo tinha terminado em 15, talvez 20 segundos.
GOLD Star
CHAMEM A POLÍCIA. UM POLICIAL NECESSITA DE AUXÍLIO.
Nos filmes, um tiro no braço nunca parece incomodar os mocinhos.
Talvez eu não seja um dos mocinhos.
Porque dói como o diabo.


PARTE
UM
DESENHANDO

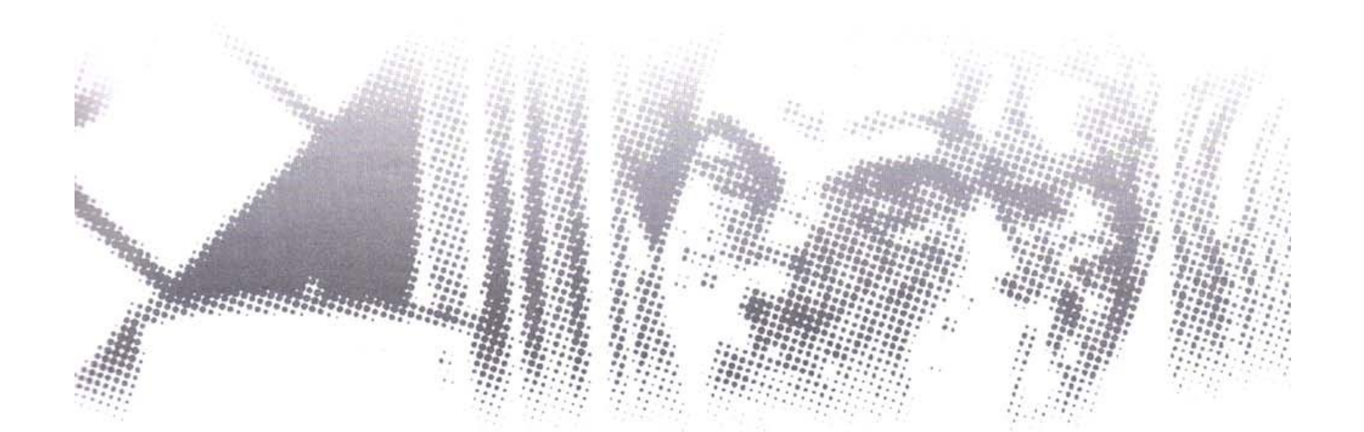


Então, você pensa que pode ser um desenhista de quadrinhos? Você lê quadrinhos há anos e quer desenhar suas próprias histórias? Meus parabéns! Você simplesmente escolheu uma das mais difíceis formas de arte disponíveis.

Você já olhou atenciosamente para os desenhos de crianças? Embora interessantes em diversos outros níveis, eles não preenchem os requisitos necessários para serem desenhos "eficientes". Eles não incluem nenhum conhecimento de perspectiva, anatomia, ou composição. Desenhos de crianças não têm estrutura.

Os desenhos das primeiras revistas em quadrinhos eram muito crus e toscos. Naqueles primeiros anos, quando a maioria dos artistas estava se esforçando com habilidades básicas do desenho e a linguagem do *storytelling*, um bom número de pioneiros apareceu. Will Eisner, Jack Kirby, Harvey Kurtzman, Joe Kubert, Milton Caniff, Alex Toth e outros levavam as histórias em quadrinhos em direção a uma era mais empolgante. Por quê? Porque eles tinham a habilidade e a linguagem do desenho apropriada para o meio.

Desenhar envolve mais do que um lápis e uma folha de papel. Requer muito estudo. Compreender os diversos componentes e disciplinas de desenhar com eficiência exige uma decisão consciente e um esforço por parte do artista. Isso não vai acontecer apenas com pensamento positivo. Arte é uma linguagem. Entender uma linguagem é dedicar-se à tarefa com decisão e compromisso. Os capítulos a seguir irão dar uma visão de por onde começar.



UM
MATERIAIS

Quando eu estava começando na indústria dos quadrinhos no início dos anos 70, ouvia muito o seguinte: "Um artista ruim põe culpa no material". Por muito tempo eu pensei que isso significasse que um bom desenhista poderia superar a falta de um equipamento apropriado e fazer excelentes desenhos com qualquer coisa. Como se um desenhista apaixonado e dedicado pudesse desenhar com um pedaço de pau.

Ainda concordo com o princípio desta teoria, mas ela não se aplica totalmente aos quadrinhos. Desenhos para quadrinhos acrescentam ao processo criativo uma dimensão que neutraliza este conceito. O fato de que os quadrinhos são reproduzidos em uma escala de massa requer um método menos casual ao trabalho que não o de usar qualquer coisa que se encontra no fundo da gaveta de materiais. Estou certo de que *alguém* pode desenhar até mesmo com um pedaço de pau. É que, no caso dos quadrinhos, não é a melhor maneira de se desenhar.

As histórias em quadrinhos exigem que o artista trabalhe com materiais e ferramentas que são específicas para a tarefa que se tem adiante. Não há absolutamente nenhuma razão para que um desenhista prejudique seu trabalho por usar material inadequado. Ser um bom desenhista de quadrinhos é difícil. Dê ao meio o respeito que ele merece! Dê a si mesmo a chance de fazer um bom trabalho usando material apropriado.

Papel para decalque, por exemplo, pode ser bastante útil para se fazer esboços que todo artista de quadrinhos deve criar. Um apontador de lápis elétrico ajuda a economizar tempo. E, claro, você vai precisar de uma borracha ou duas para apagar os erros ou limpar o desenho final. Réguas, esquadros e gabaritos de círculos e ovais ajudam a manter o trabalho mais preciso. Uma mesa de luz também é de muita ajuda. Esses materiais são provavelmente o mínimo que um artista precisa para começar. Vamos ver alguns deles mais a fundo.



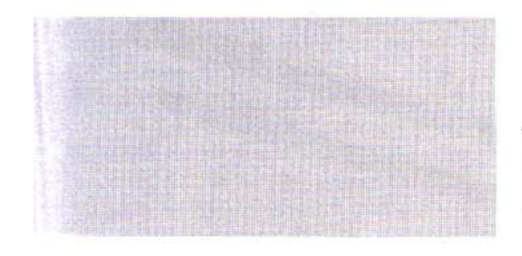


O PAPEL QUE ESCOLHER IRÁ AFETAR SEU TRABALHO. AQUI, O MESMO LÁPIS 2B FOI USADO NOS DOIS EXEMPLOS. NOTE COMO A TEXTURA DO PAPEL ÁSPERO É REVELADO NO SEGUNDO EXEMPLO.

Papel

O papel usado por artistas de quadrinhos geralmente é fornecido pelas editoras que os contratam. Ele pode variar em qualidade, dependendo do fornecedor desse papel. Basicamente, há duas diferentes texturas de papel: lisa e áspera. O papel liso tem uma superfície uniforme e sem relevos. O papel áspero tem mais textura em sua superfície. Você pode sentir a diferença entre esses dois tipos de papel ao tocá-los.

Seus lápis também irão reagir de maneira diferente em cada papel. Em minha opinião, tanto o desenho quanto a arte-final variam bastante dependendo de que tipo de papel eu uso – não apenas em termos de meu traço, que é afetado pela textura, mas também em termos de pensar o desenho. Pelo fato de conseguir desenhar de maneira mais delicada e detalhada em papel liso, posso desenhar em tamanho menor. O papel áspero, por outro lado, não admite tantos detalhes e me força a pensar em formas maiores e mais simples. Cada artista tem sua preferência quanto ao tipo de papel usado para desenhar quadrinhos. Realize um teste fazendo um mesmo desenho em diferentes tipos de papel. Você irá descobrir que



UM EXEMPLO DE DESENHO FEITO SOBRE PAPEL ESPECIAL DOUBLE-TONE. O PAPEL REAGE QUIMICAMENTE QUANDO SE PASSA COM PINCEL UM LÍQUIDO QUÍMICO QUE ATUA COMO SOLVENTE. AO PASSAR ESTE LÍQUIDO UMA VEZ, TEREMOS LINHAS DIAGONAIS. AO PASSAR PELA SEGUNDA VEZ, TEREMOS LINHAS QUADRICULADAS. ESTA TÉCNICA FOI MUITO UTILIZADA POR CHARGISTAS NOS ANOS 40 E 50. E AINDA HOJE É APRESENTADA EM DESENHOS DE JORNAIS AMERICANOS. ESTE SUPER-HOMEM FOI FEITO POR JERRY ORDWAY PARA A EDIÇÃO ESPECIAL DE SUPERMAN Nº 500, DE 1993.



o mesmo desenho ganha aspectos diferentes dependendo do papel utilizado.

O que é comum aos papéis fornecidos pelas editoras são suas dimensões e as marcações encontradas nas margens. Essas marcas de corte e de segurança indicam o espaço no qual o artista deve desenhar. Algumas vezes há marcas adicionais que dividem a página na metade ou em três partes, tanto horizontalmente quanto verticalmente. Essas marcas ajudam o desenhista a fazer a divisão dos quadros na páginas de maneira mais precisa.

As páginas oferecem dois formatos que podem ser escolhidos pelo artista. Um é o tradicional "formato americano", com uma borda de espaço branco entre a área desenhada e o limite do papel. O outro é chamado "página sangrada" porque a arte "sangra" os limites da página impressa, sem nenhuma borda. Ambos têm seus prós e contras. O layout que sangra tem uma grande chance de causar confusão, principalmente se a página do lado também for sangrada. A atenção do leitor tende a desviar para a página seguinte, porque não há uma divisão definida para deter o movimento do olho. Por outro lado, a abordagem sem sangria é mais fácil de ser lida, mas mais difícil de ser executada. Eu prefiro um equilíbrio entre os dois métodos. Muitas vezes eu uso o papel sangrado sem encostar a arte ao limite extremo do papel, apenas para manter um grau de separação entre as páginas. Descobri que, estabelecer limites claros torna a página mais fácil de ser acompanhada. Um misto de página com quadros sangrados com não sangrados parece permitir uma maior flexibilidade artística. Utilizar somente uma única abordagem tende a ser cansativo; a arte precisa de variedade e contraste para se manter viva.



JOHN BYRNE UTILIZA PAPEL DOUBLE-TONE PARA A ARTE DE BATMAN: EGOTRIP (PUBLICADA NO BRASIL PELA OPERA GRAPHICA EM 2002).

Os dois formatos têm áreas de desenho de diferentes tamanhos. O formato clássico sem sangria tem 9 polegadas por 14 polegadas (22,86 cm x 35,56 cm). Isso significa que toda a área de 9 x 14 polegadas é ocupada pela arte. O artista não precisa desenhar uma margem ao redor deste espaço, desde que a área além desta medida seja a borda. O formato sangrado é um pouco mais largo porque você desenha além da medida central 9 x 14 polegadas. Para que a arte avance para todo o limite da página impressa de uma revista em quadrinhos, o artista teria de preencher um espaço medindo 10 x 15 polegadas (25,4 cm x 38,1 cm).

Espessura do Papel

A palavra "ply" (camada) se refere à espessura do papel. 1-ply é o mais fino. 2-ply é mais espesso que 1-ply. 3-ply é mais espesso que 2-ply, e assim por diante... Em geral, a maioria dos desenhistas não usa papel mais grosso que 2-ply. Assim, quando eles precisam traçar esboços preliminares no papel usando a mesa de luz, ainda dá para ver através do papel. Toda arte original que é pintada com tinta à óleo, acrílica, guache, aquarela ou uma mistura de meios é feita em um papel mais grosso, que possa dar sustentação à tinta sem enrugá-lo ou deformá-lo. (Para essas artes, o artista geralmente tem de comprar um papel mais adequado.)*

*A palavra "ply" se refere à nomenclatura americana. No Brasil, as espessuras mais usadas são definidas pela "gramatura" do papel. Os papéis mais comuns para desenho são o 75 gramas (folha de sulfite comum), o 90 gramas (é fácil encontrá-lo em bloco, nas papelarias), e o 180 gramas. Quanto maior a gramatura, maior a espessura do papel.

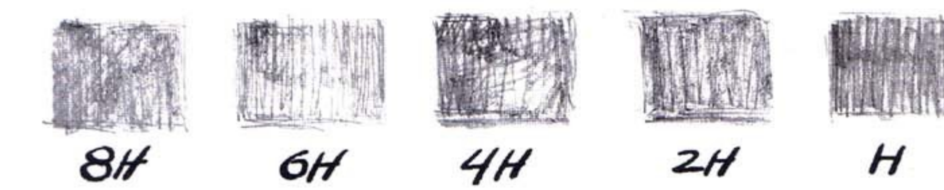
Lápis

O tipo de lápis que você usa irá afetar seu trabalho tremendamente. Se o mesmo artista desenha e arte-finaliza um trabalho, a opção pelo tipo de lápis será uma escolha pessoal. Entretanto, se um artista faz o desenho a lápis e um segundo artista faz a arte-final, o lápis deve ser de traço escuro o suficiente para ser visto pelo arte-finalista. Além desse requisito básico, o artista pode usar qualquer lápis que quiser.

Olhe na lateral do lápis que você está usando. Você verá uma letra, um número e o nome da empresa que o fabricou. As letras se referem a uma dessas três categorias: H é de grafite duro, B é de grafite suave, e F é a divisão entre os dois. Quando nos referimos a um grafite duro, é literalmente isso: fisicamente duro. Os grafites mais duros podem fazer sulcos no papel, o que torna depois a arte-final mais difícil. Os grafites suaves parecem deslizar mais facilmente no papel, sem marcá-lo.



AS DUAS OPÇÕES DE LÁPIS: O DE MADEIRA (ACIMA) E AS LAPISEIRAS (NO ALTO). CADA UMA TEM CARACTERÍSTICAS ÚNICAS. EXPERIMENTE TODAS AS ALTERNATIVAS QUE PUDER, ATÉ ENCONTRAR O MELHOR LÁPIS E TIPO DE GRAFITE PARA VOCÊ.



AS VÁRIAS CLASSIFICAÇÕES DE GRAFITE USADAS EM PAPEL LISO. OS GRAFITES MAIS SUAVES NÃO MANCHAM, MAS SÃO MAIS DIFÍCEIS DE SE VER. OS MAIS DUROS SÃO MAIS DISCERNÍVEIS, MAS PODEM MANCHAR UM POUCO O DESENHO.

Não há uma relação direta entre duro e escuro ou entre suave e claro. Os lápis mais suaves são geralmente os mais duros. A base para sua escolha será, em grande parte, simplesmente o gosto pessoal. Você deve usar sempre os materiais que resultem num trabalho visualmente agradável e com que você se sinta mais confortável.

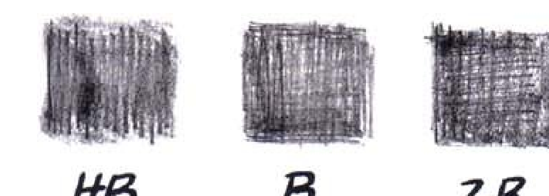
O número em um lápis se refere à intensidade do traço do grafite. Assim, uma vez que as letras se referem a quanto o grafite é duro ou suave, um lápis 6H é muito duro e de traço bem leve. Não importa o quanto você aperte o lápis, a linha nunca será muito escura. Note que quanto mais você se dirige para a classificação B, fica mais difícil apagar e arte-finalizar um desenho. Lápis B têm quantidades variadas de argila neles.

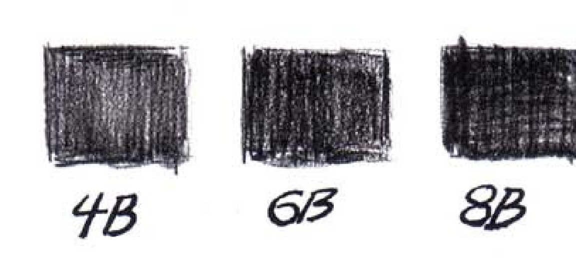
A argila forma uma barreira entre o papel e a tinta e impede que esta seja absorvida pelo papel. O arte-finalista teria de repintar parte da página porque a tinta sairia ao se passar a borracha para apagar as marcas de lápis.

Em meu próprio trabalho, posso usar um 2H para fazer esboços no papel e depois usar um H ou HB para concluir o desenho. Se faço um desenho para eu mesmo arte-finalizar, uso um grafite mais suave, porque me permite desenhar linhas mais elegantes e fluídas. Se alguém mais for arte-finalizar meu desenho, eu uso um grafite mais duro porque ele mancha muito menos. Se o lápis começa a manchar, o trabalho pode ficar difícil de ser entendido pelo arte-finalista.

Há também o grafite azul que muitos profissionais usam para esboços. Diferente do grafite convencional, que deve ser apagado da página antes de ser escaneada (de modo que o traço do esboço não apareça na revista impressa), o grafite azul não precisa ser apagado. O grafite azul é bastante útil também para definir margens e marcar o posicionamento básico das formas na página antes de o desenho propriamente dito ser iniciado. O grafite azul permite ao desenhista rascunhar uma página sem se confundir com as diferentes tonalidades de traço dos lápis convencionais.

É necessário manter todos os lápis afiados a fim de fazer figuras menores, faces, e detalhes de seu desenho. Investir em um apontador elétrico é uma idéia vantajosa. Eu quase dobrei minha produção quando comprei um! Isso economiza bastante tempo! De maneira semelhante, não ignore as lapiseiras. O grafite das lapiseiras obedece aos mesmos critérios que vimos com os lápis. Você deve experimentar todas as diferentes possibilidades. Dessa forma, irá selecionar os materiais com os quais mais se dá bem. Quando chegar a esse ponto, a partir daí você será capaz de fazer seus melhores trabalhos.





Borrachas

Há borrachas para as mais diferentes tarefas: para apagar lápis, limpar fotolitos etc. Minha regra básica é: tenha uma borracha que funcione para você. E também não pense que a borracha é usada apenas para apagar erros. Vez ou outra eu corto uma lasca de borracha e a uso no processo de desenhar. Às vezes, estou à procura de um limite ou figura e tenho de riscar muitas linhas até não conseguir mais ver o contorno. Com a ponta da lasca da borracha vou pressionando ao redor da figura, tirando camadas de cinza até voltar ao ponto em que quero que o desenho fique. Isso é o que chamamos *esfumar*. Desenhar com a borracha é uma técnica manual que só se aprende na prática.



Réguas e Gabaritos

Uma régua é de importância crucial. Já tentou desenhar uma linha reta sem uma régua? Uma régua com 40 cm é suficiente para quem desenha em papel grande e permite traçar uma linha de uma só vez. Réguas maiores podem ser úteis quando o ponto de fuga de um desenho em perspectiva está fora da página (mais sobre esse assunto no *Capítulo 6: Perspectiva*).

Já para se fazer círculos e curvas, temos gabaritos, curvas francesas e *flexi-curvas*.

Gabaritos são lâminas de plástico com figuras que podemos traçar a partir delas. Eles vêm em diversos tamanhos, e as lojas de materiais têm gabaritos de diferentes tipos. Geralmente, eu compro só os gabaritos de círculos e de ovais, já que triângulos e quadrados podem ser feitos com régua. Nada melhor que um gabarito para fazer círculos e ovais. Já tentou fazer a mão? A figura sai tremida e irregular, enquanto que, com o gabarito, o traço é suave e preciso.

Uma rápida visita à loja de material de desenhos mais perto de sua casa pode ser uma agradável aventura. E se você for a uma loja das grandes, então, poderá tirar dúvidas sobre a aplicação dos diversos materiais disponíveis. Não tenha medo de testar novos materiais.



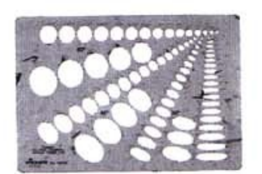
RÉGUA



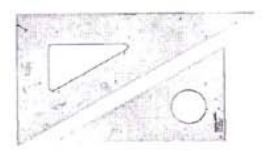
CURVA FRANCESA



FLEXI-CURVA



GABARITO DE OVAIS E CÍRCULOS



ESQUADROS

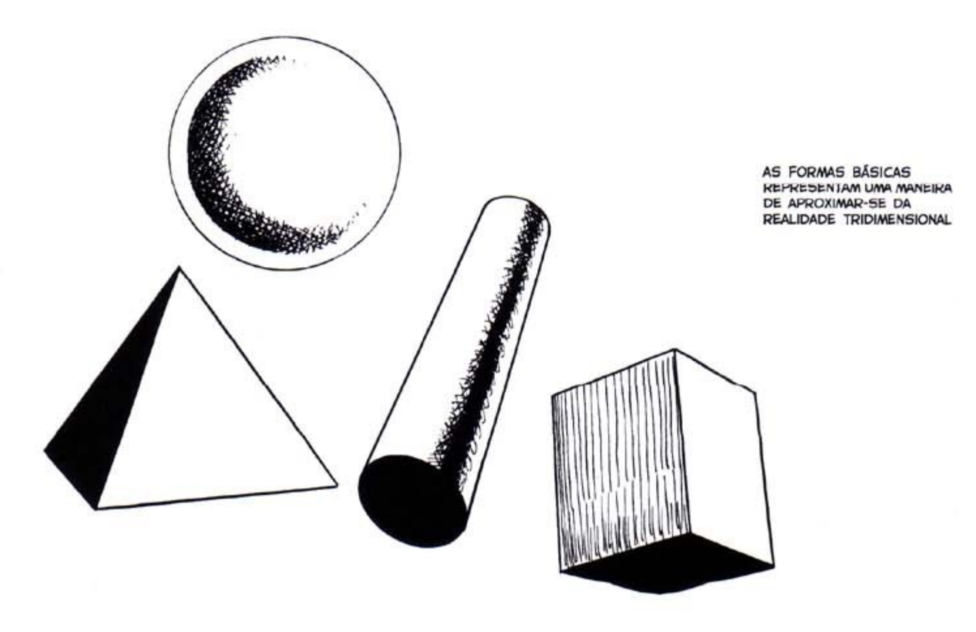


SEM RÉGUA, GABARITO E CURVAS FRANCESAS, A COMPOSIÇÃO DESTE DESENHO NÃO TERIA SIDO TÃO BEM PLANEJADA E O ACABAMENTO NÃO FICARIA TÃO BOM. DESENHO DE RICK BURCHETT PARA *BLACKHAWK* Nº 7 DE 1989.

DOIS
FORMAS

Provavelmente, a mais importante *introvisão* na criação de qualquer trabalho de arte visual é o reconhecimento de que há sempre uma estrutura subjacente que organiza os diferentes elementos em uma mensagem compreensível. Quando o receptor dessa mensagem assiste a um filme, vê uma pintura ou lê uma revista em quadrinhos, ele examina o que é mais óbvio – a superfície. Já ouvimos amigos nossos fazerem comentários do tipo "Que efeitos especiais legais!"; ou "Olha aquele sorriso recurvado"; ou "Que traje legal!" Mas o que esse receptor está vendo é, para o artista, o fim de uma longa e complicada série de escolhas. Ele não vê a parte mais agradável da criacão: o processo.

Deixe-me partilhar com vocês o fundamento da arte criativa: Tudo parte de um conceito geral e se move em direção a um conceito específico. Todos trabalhamos do grande para o pequeno. Nenhum artista que eu conheço senta e começa já a finalização de uma página; todos começam com um *layout*, um esboço, ou mesmo um pensamento. Se alguém descarregasse na frente do seu portão todos os materiais necessários para se construir uma casa, você certamente não conseguiria construí-la.



AS FORMAS BÁSICAS REPRESENTAM UMA MANEIRA DE APROXIMAR-SE DA REALIDADE TRIDIMENSIONAL

O que estaria faltando é o conhecimento do processo, a seqüência de eventos que leva à conclusão de uma casa resistente e que funcione. Para dar início a essa construção, teríamos de partir de uma fundação. Nos quadrinhos, o artista também tem de começar com uma fundação. Ela é chamada de forma.

Há formas básicas que todo artista precisa conhecer: um cubo, um cilindro, uma esfera e uma pirâmide. Note que eu não disse círculo, quadrado ou triângulo. Pode imaginar por quê? As formas foram escolhidas por causa de sua tridimensionalidade. Elas todas têm peso, largura e profundidade. A habilidade de criar três dimensões em uma peça de papel de duas dimensões é o coração do problema enfrentado pelos artistas desde o início dos tempos.

O contador de histórias tem a responsabilidade de recriar as três dimensões físicas que experimentamos na vida real. A ilusão que o artista cria, ajuda o leitor a acreditar na história. É essencial criar um ambiente que os leitores possam aceitar; isso os mantêm concentrados na narrativa, o que, de outro modo, pode se perder na confusão de uma arte ruim. Lembre-se que a superfície do papel tem apenas duas dimensões (largura e altura, mas não profundidade). Os melhores desenhos são aqueles que se destacam acima das limitações de se trabalhar em um meio de duas dimensões e criam a ilusão de uma terceira dimensão: a profundidade.



O USO DE LINHAS GEOMÉTRICAS ENRIQUECE ESTA CAPA REALIZADA POR BRIAN BOLLAND PARA *BATMAN* #445, DE 1990.



COMPOSIÇÃO COM FORMAS CIRCULARES DESENHADA POR MARTY EGELAND COM TINTA DE BRAD VANCATA (1993).



CAPA CIRCULAR PARA A EDIÇÃO ESPECIAL *BATMAN: FULL CIRCLE*, POR ALAN DAVIS E MARK FARMER.



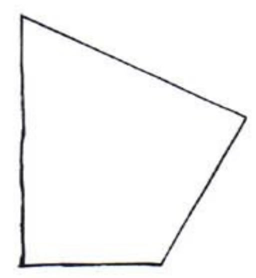
O CÍRCULO DESTACA ESTA COMPOSIÇÃO DESENHADA POR GEORGE PEREZ PARA *BATMAN: A LONELY PLACE OF DYING*, DE 1990.

Formas não têm significado, contudo, sem um contexto – ou seja, se elas não estiverem relacionadas ou conectadas a alguma coisa. No momento em que você põe uma forma em um quadro e começa a organizar os relacionamentos espaciais, então você pode descrever algumas de suas características. Uma vez que temos alguma maneira de "posicionar" as formas (usando as margens de um painel como referência) seremos capazes de dizer alguma coisa a respeito da forma.

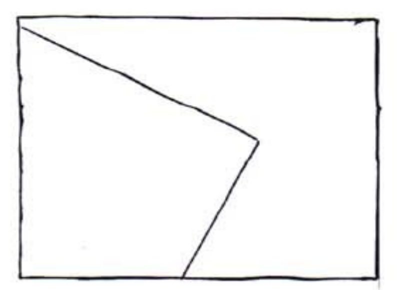
Uma vez que definimos a existência de uma forma no contexto de um quadrinho, teremos criado automaticamente uma outra forma: o espaço que está ao redor da primeira forma. Esse é o chamado espaço negativo. Esse termo é um jeito complicado de dizer que, ao introduzir uma forma em um painel, teremos criado um outro espaço que afeta a primeira forma. Os dois espaços estão em um relacionamento composicional e visual primário.

Se desenhamos uma outra forma dentro do espaço negativo, o relacionamento entre o espaço negativo e positivo se altera. Agora, a conexão primária é entre as duas formas propositais dentro do painel. O espaço negativo já não parece tão forte e cai numa relação secundária com as outras formas. A introdução de uma segunda forma dá ao leitor a primeira informação: as formas estão em ângulo uma com a outra.

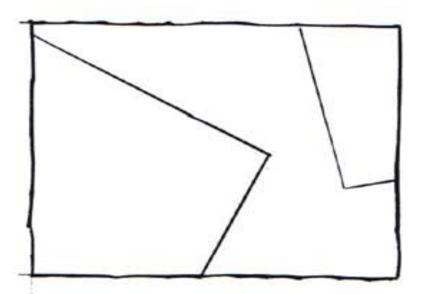
Podemos ver se elas estão posicionadas formando um ângulo ou paralelas às margens do painel. Trabalhar neste nível básico permite ao artista tomas as decisões importantes que irão levar a arte diretamente ao seu final.



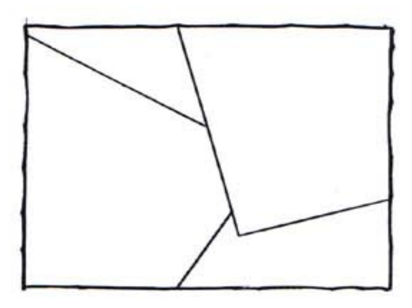
SEM UM CONTEXTO, UMA FORMA APENAS SE REFERE A SI PRÓPRIA; ELA NÃO SE RELACIONA COM NADA. ALÉM DA PRÓPRIA FORMA, NENHUMA INFORMAÇÃO É PASSADA.



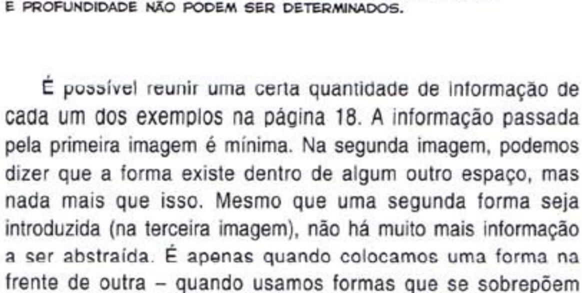
UMA VEZ QUE AS MARGENS FORNECEM UM CONTEXTO, UMA OUTRA FORMA É CRIADA. ESSA ÁREA É CHAMADA ESPAÇO NEGATIVO. MESMO QUE APENAS UMA FORMA SEJA DESENHADA, DUAS FORMAS NA VERDADE SÃO CRIADAS. ENTRETANTO, POUQUÍSSIMA INFORMAÇÃO PODE SER DISCERNIDA A RESPEITO DA FORMA ORIGINAL.



INTRODUZIR UMA OUTRA FORMA DENTRO DO PAINEL APENAS ACRESCENTA UMA INFORMAÇÃO: AS DUAS FORMAS ESTÃO FORMANDO UM ÂNGULO UMA COM A OUTRA. TAMANHO, POSIÇÃO E PROFUNDIDADE NÃO PODEM SER DETERMINADOS.



ASSIM QUE UMA FORMA SE SOBREPÕE A OUTRA, VEMOS O PRIMEIRO INDÍCIO DE PROFUNDIDADE. EMBORA NÃO SAIBAMOS O TAMANHO DOS OBJETOS OU A DISTÂNCIA ENTRE ELES, A ILUSÃO DE TRIDIMENSIONALIDADE FOI CRIADA.

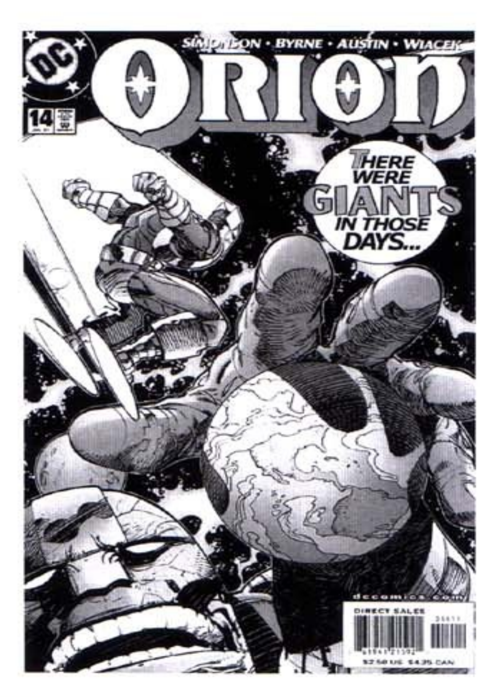


É possível reunir uma certa quantidade de informação de cada um dos exemplos na página 18. A informação passada pela primeira imagem é mínima. Na segunda imagem, podemos dizer que a forma existe dentro de algum outro espaço, mas nada mais que isso. Mesmo que uma segunda forma seja introduzida (na terceira imagem), não há muito mais informação a ser abstraída. É apenas quando colocamos uma forma na frente de outra – quando usamos formas que se sobrepõem (na quarta imagem) – que alguma informação básica pode ser apurada. Agora, podemos fazer uma avaliação mais ponderada sobre qual forma está na frente da outra. Aplicar a teoria de formas sobrepostas numa história, ajuda a comunicar informação crítica ao leitor sobre a profundidade e a ilusão de três dimensões.

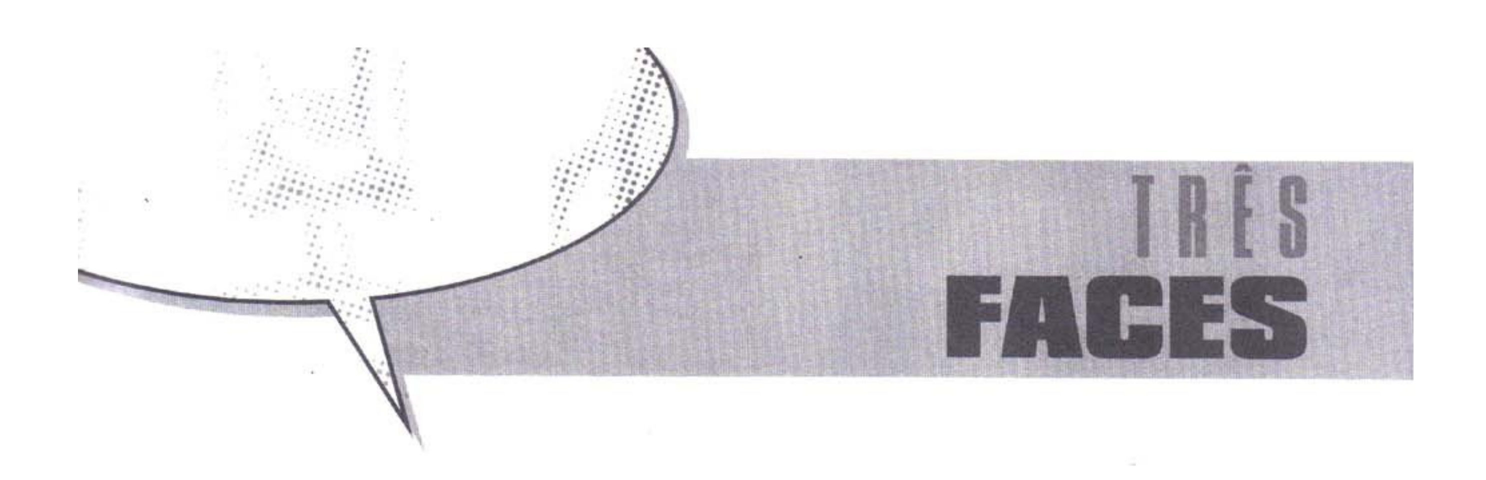
Assim, vemos que as formas influenciam duas partes importantes do ato de se contar uma história: 1) Formas são a fundação literal do desenho. Elas permitem ao artista construir um elemento ou objeto de sua estrutura básica até o menor detalhe; e 2) Formas transmitem informação sobre seu próprio tamanho, forma, e relacionamento com os espaços ou outras formas ao redor delas.



DARWYN COOKE USA O CÍRCULO COMO UM ELEMENTO DE DESIGN NESTA CAPA DE BATMAN GOTHAM KNIGHTS Nº 12 (FEVEREIRO DE 2001). NOTE COMO NESTA E NA CAPA DE ORION (À DIREITA), O DESIGN CIRCULAR É QUEBRADO POR UM ELEMENTO EM PRIMEIRO PLANO. NESTE CASO, BATMAN E A CHAMINÉ CRIAM A ILUSÃO DE PROFUNDIDADE AO SEREM POSICIONADAS EM FRENTE DO DESIGN CIRCULAR.



ESTA CAPA DE ORION Nº14 (JULHO DE 2001), DE WALT SIMONSON, APRESENTA O USO DE FORMAS PARA CONTAR UMA HISTÓRIA. ELA CONSISTE DE UMA SÉRIE DE CÍRCULOS (EM DESTAQUE, A TERRA) E UMA DIAGONAL. A DISPOSIÇÃO EM ARCOS DAS PONTAS DOS DEDOS TAMBÉM FORMAM UM CÍRCULO. A CABEÇA NA PARTE INFERIOR ESQUERDA É PARTE DE UM CÍRCULO QUE SANGRA A PÁGINA. NOTE QUE HÁ OUTRO CÍRCULO ATRÁS DO POLEGAR DO GIGANTE E UM OUTRO COM A CHAMADA DE CAPA. ORION ENTRA EM DIAGONAL NA CENA E SE SOBREPÕE AO PLANO DOS DEDOS. ESSA SOBREPOSIÇÃO DÁ À CENA UMA GRANDE SENSAÇÃO DE PROFUNDIDADE.



TRÊS FACES

Comunicar informação deve ser a prioridade de um contador de histórias. Acredito que um artista deva empenhar todo aspecto de sua arte a fim de atingir esse objetivo: transferir informação da página ao leitor. Parte da informação, como tempo ou local, é relativamente fácil de conceber visualmente. Informação de natureza pessoal, como caráter, sentimentos, ou história, é mais difícil de representar. Se houver a oportunidade de atingir esse objetivo, será através da informação que o artista desenhar nos rostos dos personagens.

Devemos começar por onde sempre começamos qualquer desenho: a construção. Construção é o traço básico sobre o qual o artista vai aplicar o desenho final. Todo artista criativo que conheço trabalha a partir dessa base, do geral para o específico. A execução da arte é um contínuo processo de mudança e crescimento. O desenho é construído a partir de camadas. Assim, faz sentido que quando desenhamos faces, começamos com as formas mais simples.

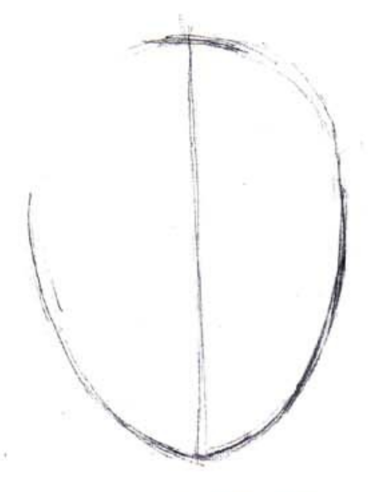
Lembre-se dessas dicas básicas:

- Os olhos devem estar alinhados com o topo das orelhas.
- A altura do nariz deve ser praticamente a mesma da das orelhas.
- A medida da testa de ver igual ao tamanho do nariz, a partir das sobrancelhas.

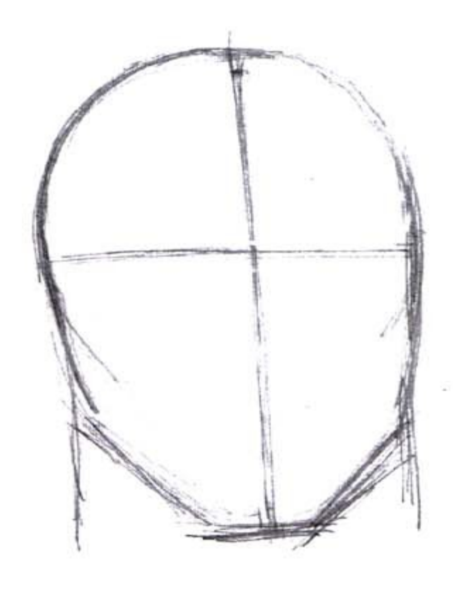
Obviamente, algumas faces não seguem essas regras, assim você não precisa segui-las rigidamente. E, em geral, quando você olha atentamente o desenho de uma cabeça, feito de maneira realista, irá notar que ela não é esférica, mas consiste de várias curvas e ângulos, conhecidos como planos. Para você observar uma interpteração mais complexa da cabeça, será necessário saber e compreender essa parte da construção a fim de desenhar de maneira mais realista e convincente.



A FORMA FUNDAMENTAL QUE MELHOR REPRESENTA A CABEÇA É A OVAL. VAMOS DESENHAR UMA.



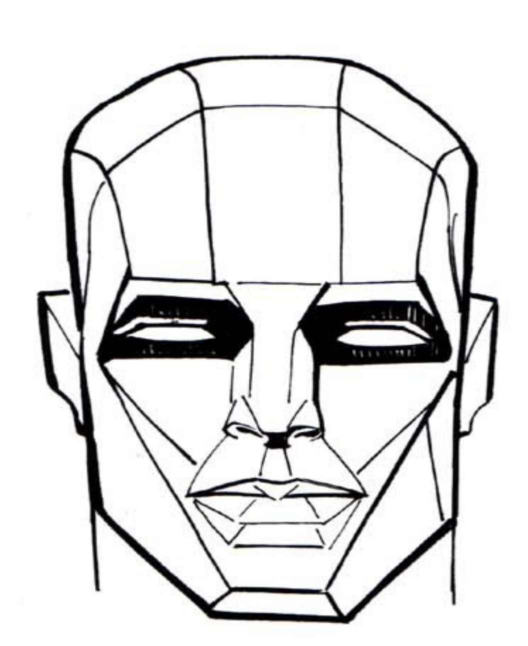
DIVIDA-A NO MEIO VERTICALMENTE. O NARIZ VAI SER FEITO NESSE EIXO.

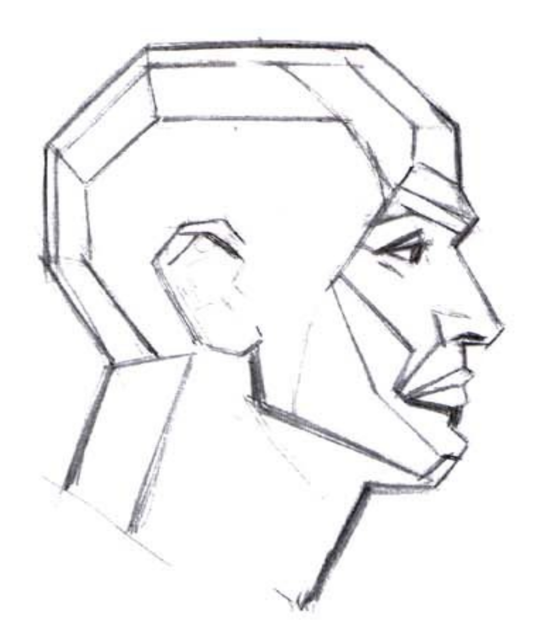


DESENHE UMA LINHA HORIZONTAL A CERCA DE UM TERÇO DO TOPO DA OVAL. É AQUI QUE FICARÃO OS OLHOS.



A BOCA É POSICIONADA ENTRE O NARIZ E O QUEIXO.





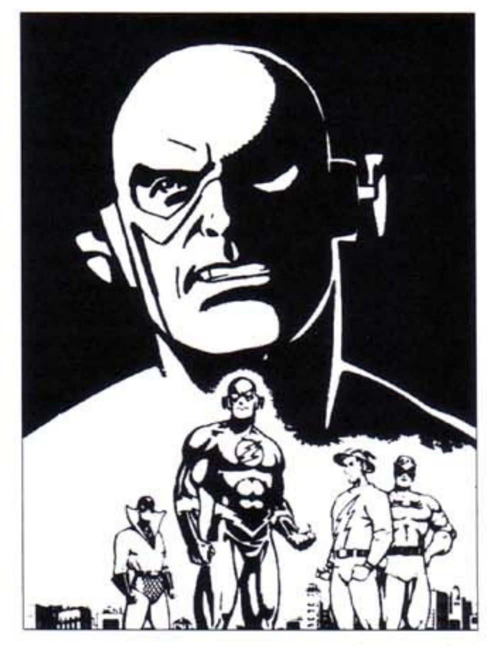
APESAR DE O OVAL SER A BASE DA CONSTRUÇÃO FACIAL, O DESENHO DA CABEÇA CONSISTE EM MUITOS PLANOS E ÂNGULOS.

Uma parte crítica para se desenhar uma face crível é a habilidade de desenhá-la com precisão e consistência, não importa em que ângulo. Cabeças e faces são quase sempre o centro da atenção em uma cena – você realmente tem de trabalhar duro para deslocar o ponto focal para longe do rosto. Assim, quanto mais tempo e atenção o artista dá à face, maior será a recompensa!

Perspectiva pode não ser a primeira coisa a pensar quando se trata de cabeças e faces, mas considere a possibilidade de usar uma face sem usar perspectiva. Eu não saberia por onde ou como começar! Uma vez que você admitir que um rosto é um objeto tridimensional, a perspectiva é a rota mais natural a se escolher em sua construção. Todas as partes móveis e não móveis da cabeça precisam ser desenhadas em perspectiva da mesma maneira que a figura humana precisa ser desenhada em perspectiva.

Quando a boca se abre, por exemplo, os dentes devem estar alinhados na perspectiva correta em relação à posição da cabeça. Já vi muitos desenhos que poderiam ter sido salvos se o artista soubesse como aplicar os princípios da perspectiva.

Além de ter certeza que as faces que você desenha estão anatomicamente corretas, você tem de devotar alguma atenção a outro nível de informação: caracterização. É importante estabelecer pistas visuais que forneçam alguma idéia da personalidade de seu personagem.



A BOA EXPRESSÃO FACIAL OBTIDA PELO ARTISTA GREG LAROCQUE EM *FLASH* Nº 78, DE 1993.



O BELO ROSTO DA MULHER-MARAVILHA DESENHADO POR BRIAN BOLLAND PARA A EDIÇÃO DE Nº 63 DE *WONDER WOMAN*, DE 1992.



A CARA REALISTA E FEIOSA DE LOBO NO TRAÇO DE SIMON BISLEY NA MINISSÉRIE *LOBO'S BACK*, DE 1992.



JOE KUBERT USA UMA VARIEDADE DE LINHAS PARA DAR FORMA E VOLUME À FACE DO PILOTO. DE *STAR SPANGLED WAR STORIES* Nº 141 (OUTUBRO DE 1968). ROTEIRO DE ROBERT KANIGHER.

GIL KANE USA A ILUMINAÇÃO PARA ENFATIZAR OS ÂNGULOS E PLANOS DA FACE PARA CRIAR PROFUNDIDADE, VOLUME E PESO. NOTE A SOBREPOSIÇÃO DA FORMA DO ABAJUR EM FRENTE DA SOMBRA DA JANELA. SE A SOMBRA PRETA TIVESSE SIDO POSICIONADA POR CIMA DO ABAJUR, A ILUSÃO DE PROFUNDIDADE NÃO TERIA SIDO TÃO FORTE. DE *ACTION COMICS* Nº 546 (AGOSTO DE 1983). ROTEIRO DE MARV WOLFMAN.





A ILUMINAÇÃO NESTA FACE CRIA UMA GRANDE SENSAÇÃO DE VOLUME. O LADO DA CABEÇA É PARTICULARMENTE EFICIENTE; ELE PARECE RECUAR PARA A PARTE DE TRÁS DA CENA. A CRIAÇÃO DE PROFUNDIDADE CONTINUA EM OUTRAS PARTES DO QUADRO. NO PRIMEIRO PLANO, A ESTANTE, A PRATELEIRA COM LIVROS, A MÃO E O LIVRO CRIAM UM QUADRO COMPOSICIONAL NA PARTE DA FRENTE DA CENA, EMPURRANDO AS FIGURAS MENORES À ESQUERDA PARA O MEIO E PARA A PARTE DE TRÁS. DE *THE BRAVE AND THE BOLD* Nº 83 (ABRIL DE 1969). ROTEIRO DE BOB HANEY E ARTE DE NEAL ADAMS.



AO LADO: EMBORA A CABEÇA POSSA SER INCLINADA EM ÂNGULOS ESTRANHOS NO COTIDIANO, AS LEIS DA PERSPECTIVA DEVEM AINDA ASSIM SER SEGUIDAS. NOTE QUE FEIÇÕES FACIAIS AINDA SE ALINHAM COM SUAS CONTRAPARTES CORRESPONDENTES.

Em faroestes dos anos 40 e 50, uma pista visual consistente era a cor dos chapéus que os personagens usavam: o chapéu preto era do malvado, o chapéu branco do mocinho. O cara mau tinha a barba por fazer; o herói tinha um visual limpo e puro. O público era capaz de determinar de imediato quem estava de que lado pela maneira como os personagens se vestiam e como pareciam.

Roupas e trajes podem funcionar de maneira muito eficiente. Uma caracterização mais complexa, contudo, acontece na face e na cabeça. Além de indicar aspectos da personalidade, a face tem a capacidade de revelar as emoções de um personagem em um dado momento. Nada pode ser mais claro e excitante do que isso. O artista precisa da face para comunicar esses sentimentos ao leitor. Um chapéu branco em um herói é iconográfico. Um personagem com óculos pode indicar que ele é um estudioso mais reservado. Um rabo-de-cavalo em uma garota pode ser símbolo de sua inocência. Não perca uma oportunidade de usar características físicas para representar um personagem. Um artista precisa ser criativo e imaginativo na comunicação de informação pessoal. Um queixo fraco, orelhas grandes ou pequenas, cabelo comprido ou curto – são todas peculiaridades faciais que podem indicar caráter. Qualquer que seja o visual específico ou símbolo escolhido, não pode haver dúvida que a rota mais rápida para a atenção do leitor é a face.



UM DETALHADÍSSIMO ROSTO DESENHADO POR BRIAN BOLLAND PARA A CAPA DE *SGT. ROCK SPECIAL* Nº 2, DE 1944.



UM DESENHO APROXIMADO DE COMO O GLOBO OCULAR SE ENCAIXA NO CRÂNIO.

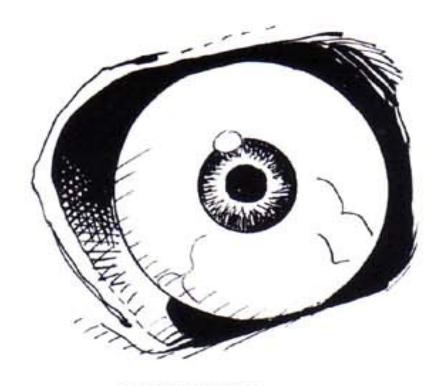
Olhos

De todos os componentes da face, os mais expressivos são os olhos. Ao olhar um desenho da figura humana, o observador sempre presta mais atenção de início à cabeça e à face. E quando olha para um rosto, esse mesmo observador tende a olhar primeiro para os olhos.

Há algum tempo participei de um painel de discussão numa convenção de quadrinhos com alguns artistas. A platéia fazia algumas perguntas para nós. Uma mão se levantou e alguém perguntou: "Qual a coisa mais difícil de se desenhar?" Um artista que participava do painel respondeu: "O outro olho." O que ele quis dizer é como é difícil fazer um olho se corresponder ao outro.

Depois, isso me fez pensar que talvez tentar fazê-los parecidos não era o melhor caminho para solucionar essa questão. Quanto mais eu estudava o olho, mais ficava convencido de que eu estava no caminho certo. A única ocasião na qual podemos tentar ou esperar que os olhos se correspondam exatamente é quando o rosto está olhando diretamente de frente para nós. Se a cabeça se move em qualquer direção, os olhos nunca irão combinar. Cada olho deve corresponder à diferente posição e ângulo da face.

O globo ocular se move dentro da órbita, enquanto a íris – a parte colorida do olho – está numa posição fixa no globo ocular. Ela não pode se mover independentemente do globo ocular. O quanto da íris podemos ver depende do ângulo da cabeça. Se a cabeça se inclina para trás ou os globos oculares rolam para dentro da cabeça, nós vemos apenas a parte branca do olho. A íris fica coberta.



O OLHO DENTRO DA ÓRBITA, SEM A PELE.



O OLHO COM A PELE QUE A COBRE. AGORA VOCÊ PODE VER A FORMA QUE A PELE TOMA AO REDOR DO GLOBO OCULAR E DA ÓRBITA.





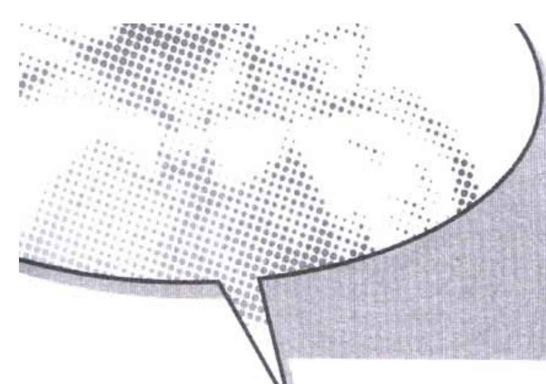
A FORÇA DOS OLHARES DESENHADOS POR JIM APARO EM *BATMAN* Nº 442, DE 1989.



O CORINGA DESENHADO POR BRIAN BOLLAND PARA A GRAPHIC NOVEL *A PIADA MORTAL*, DE 1988.

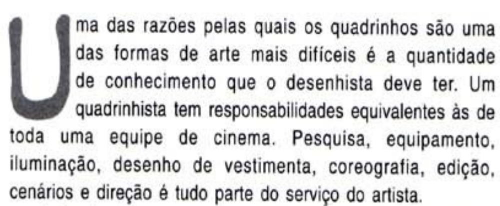
GIL KANE USA CADA COMPONENTE DA NARRATIVA VISUAL PARA COMUNICAR INFORMAÇÃO AO LEITOR. AQUI, ELE USA OS OLHOS, A LINGUAGEM CORPORAL E UMA COMPOSIÇÃO DE ÂNGULOS OPOSTOS PARA REFLETIR OS ESTADOS EMOCIONAIS DOS PERSONAGENS. DE *CAPTAIN ACTION* Nº 4 (ABRIL DE 1969).





QUATRO ANATOMIA





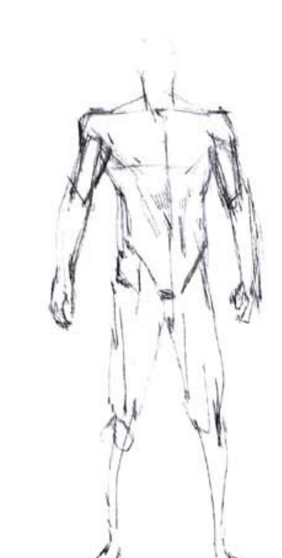
Uma das razões pelas quais os quadrinhos são uma das formas de arte mais difíceis é a quantidade de conhecimento que o desenhista deve ter. Um quadrinhista tem responsabilidades equivalentes às de toda uma equipe de cinema. Pesquisa, equipamento, iluminação, desenho de vestimenta, coreografia, edição, cenários e direção é tudo parte do serviço do artista.

A fim de obter sucesso, os desenhistas de quadrinhos devem também ser capazes de desenhar a figura com credibilidade, não importa qual a pose ou ângulo. Isso significa que é necessário o desenhista ter um sólido domínio da anatomia humana – um conhecimento maior do que seria necessário caso fosse trabalhar com storyboard ou publicidade. Um storyboard é um esboço que serve como ponte entre o roteiro e a imagem filmada. Os esboços são muitas vezes rascunhados e incompletos; uma forma simples às vezes é suficiente. Este estágio inicial de uma história em quadrinhos não é feito para ser visto pelo público. Anatomia para desenho publicitário também tende a ser mais simplificada, porque os publicitários e os editores de quadrinhos têm necessidades diferentes. Em uma revista em quadrinhos, as figuras são desenhadas para contar uma história – não apenas para vender o mais novo secador de cabelos.

Uma das vantagens da anatomia para histórias em quadrinhos é que ela permite um espectro mais abrangente de interpretação anatômica do que outras mídias ou áreas de estudo. Artistas de quadrinhos têm a liberdade de desenhar o corpo humano em uma variedade de estilos. As proporções básicas do corpo humano podem ser exageradas e distorcidas num desenho de quadrinhos. Não há um padrão único, como em anatomia médica, por exemplo, que tem de ser muito precisa e exata. Não estou sugerindo com isso que o desenhista deva ignorar o estudo de anatomia básica. A interpretação pessoal é construída a partir da anatomia realista e não ser um substituto para ela.

Tente se lembrar que a busca pela anatomia ideal vem depois de desenvolver a habilidade de contar uma história. Quadrinhistas podem atingir o objetivo de se comunicar mesmo que suas habilidades no desenho sejam imaturas. Saber como usar imagens em seqüência para chegar ao leitor pode sempre salvar um desenho imperfeito. Um bom desenho, não importa o quanto seja bonito, é inútil a menos que você saiba o que fazer com ele.

UM EXEMPLO SIMPLES DE VÁRIOS ESTÁGIOS DA CONSTRUÇÃO HUMANA. LEMBRE-SE SEMPRE DE TRABALHAR DO GENÉRICO PARA O ESPECÍFICO.







Há muitos níveis de estudo da anatomia humana. Este capítulo trata de dois deles: a estrutura e o desenho do corpo humano; e seu movimento e equilíbrio. Conhecer esses dois aspectos serve como base fundamental para desenhar todas as figuras, quer estejam vestidas como super-heróis, ou usando roupas comuns.

Estrutura e desenho

Para começar a desenhar a figura humana, você vai precisar partir de formas comuns que mencionamos no Capítulo 2. Como aprendemos, a cabeça é construída a partir de um oval. Há algumas poucas formas envolvidas na construção do corpo. Em minha própria abordagem da construção anatômica, eu uso ovais, triângulos e retângulos. A construção tradicional sugere o uso da forma de um oval ou de um barril para o peito e o dorso. Eu prefiro usar duas formas uma sobre a outra: um triângulo e um retângulo. Depois de esboçar o oval da cabeça, eu desenho o pescoço e traço uma linha horizontal abaixo dele para indicar onde a clavícula e os ombros estão. Depois, desenho duas linhas para formar um triângulo. Isso me diz a largura dos ombros e localiza o peito, o umbigo e a linha pubiana da figura. Os ossos dos braços e das pernas servem de referência para as curvas e ângulos dos membros para dar forma aos músculos sobre eles.



FLASH E PODEROSA (COMO MEMBROS DA LIGA DA JUSTIÇA) DE 1990, EM DESENHO A LÁPIS DE ADAM HUGHES.

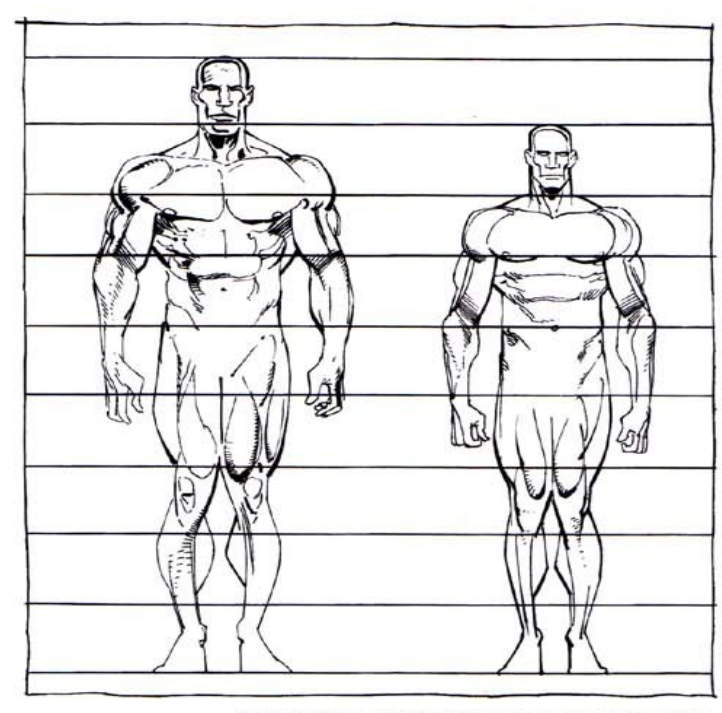


A FIGURA ANATÔMICA DE M.D. BRIGHT E KLAUS JANSON PARA A CAPA DE *GREEN LANTERN - THE DAWN OF A LEGEND*, DE 1991.

Para figuras masculinas, uso 8 ou 9 cabeças de altura. Calculo que uma figura de 8 cabeças tem cerca de 1,77 metros de altura. Nove cabeças de altura equivalem a cerca de 1,93 metros. Essa combinação entre o padrão e o heróico é confortável para mim. Obviamente, há corpos que estão abaixo ou acima destas medidas. Parte da diversão da comunicação visual é decidir o visual de seu personagem, incluindo seu peso e altura. No processo de desenhar um personagem, o artista está constantemente ajustando a figura. Essas medidas em cabeças sugeridas não têm a intenção de limitar sua criatividade ou de ir contra seu julgamento pessoal. Desenhe seus personagens primeiro, depois use essas medidas como ponto de referência em seu processo final de desenho.

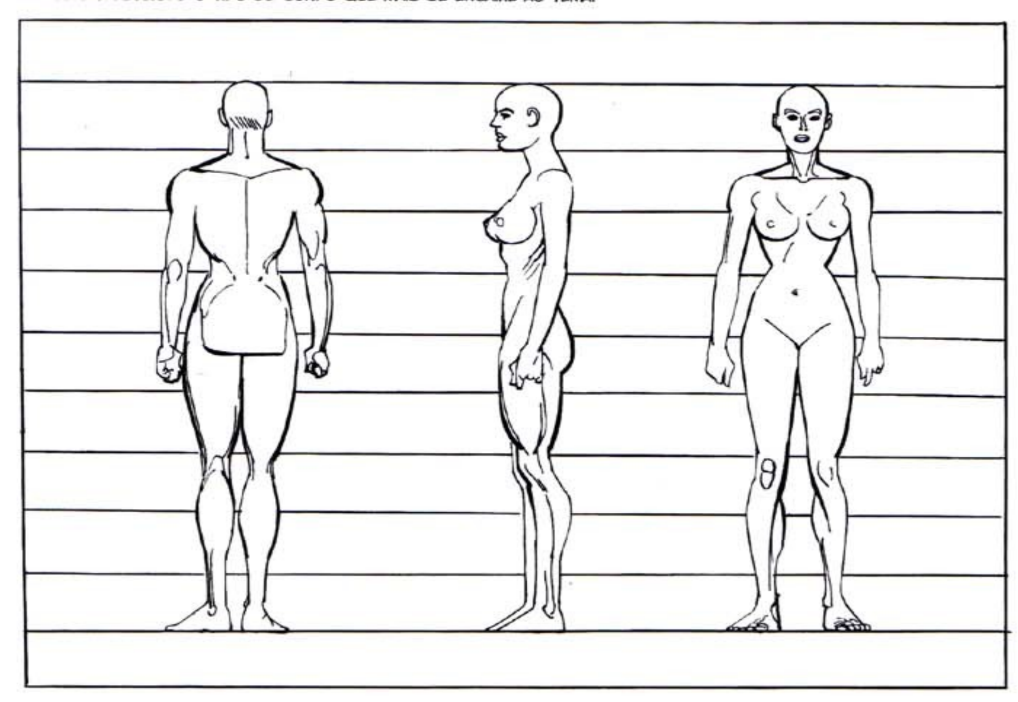


SUPERMOÇA DESENHADA POR ADAM HUGHES.



ESTE DIAGRAMA SUGERE ALGUMAS DAS DIFERENÇAS ENTRE UMA FIGURA HERÓICA (9 CABEÇAS) E OUTRA MAIS REALISTA (8 CABEÇAS). A FIGURA REALISTA NÃO É APENAS UMA VERSÃO EM TAMANHO MENOR DA FIGURA HERÓICA. VEJA QUE AS LINHAS HORIZONTAIS TOCAM DIFERENTES PONTOS EM CADA CORPO.

UMA MULHER DESENHADA COM 9 CABEÇAS DE ALTURA VISTA EM TRÊS DIFERENTES POSIÇÕES. NA VIDA REAL, AS MULHERES NÃO SÃO ASSIM TÃO ALTAS. LEMBRE-SE QUE MUITAS DAS PESSOAS QUE VOCÊ DESENHA ESTARÃO ABAIXO OU ACIMA DA PROPORÇÃO DE 8 OU 9 CABEÇAS. INDIVIDUALIDADE É UMA QUALIDADE-CHAVE PARA TODOS OS SEUS PERSONAGENS. ESCOLHA A ALTURA E O TIPO DE CORPO QUE MAIS SE ENCAIXE AO TEMA.

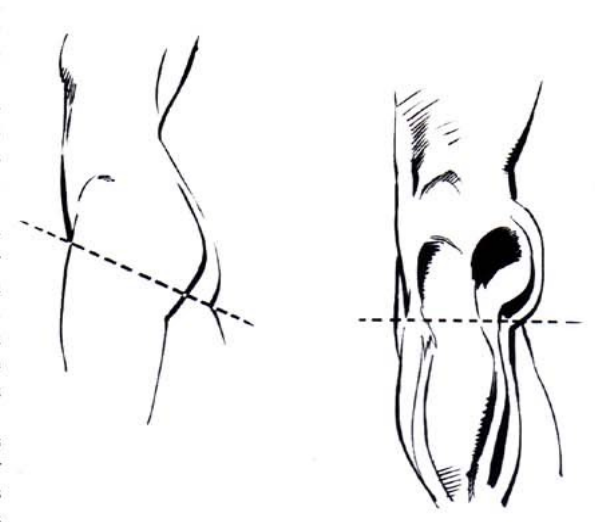


A altura de uma mulher tem proporções equivalentes. Uma mulher de 8 cabeças de altura equivale a aproximadamente 1,72 metros. Se for desenhada com 9 cabeças, terá cerca de 1,85 metros.

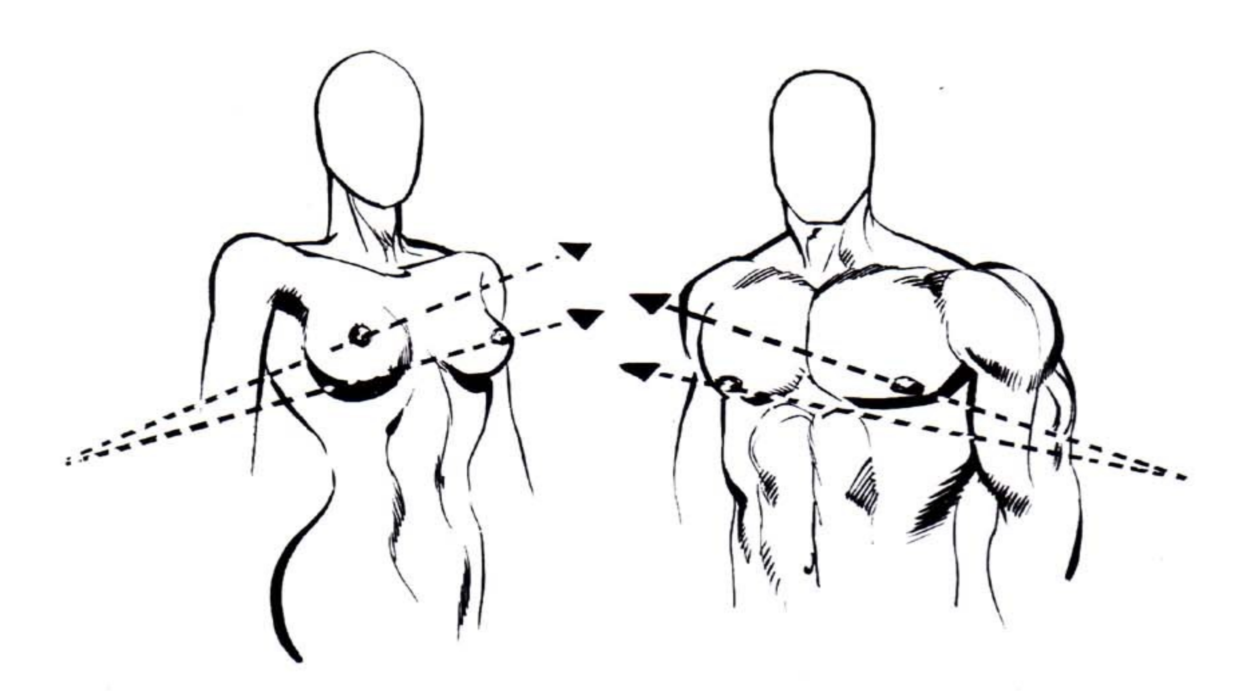
Os corpos de homens e mulheres dividem algumas semelhanças básicas. Em geral, os músculos dos braços e pernas são estruturados igualmente em ambos. Entretanto, há algumas diferenças notáveis entre anatomia feminina e masculina, especialmente na região pélvica e na área peitoral.

A mulher tem a pélvis mais larga, o que fica mais evidente quando vista de frente. O umbigo de uma mulher deve ser desenhado um pouco acima da posição do do homem, e a cintura de uma mulher deve ser menor que a de um homem. Uma visão de perfil permite que notemos outra diferença: a pélvis do homem é quase horizontal com o chão, enquanto que a da mulher faz um ângulo bem maior em relação à horizontal.

O dorso tem também algumas diferenças. Tanto homens quanto mulheres têm músculos peitorais. Se formos comparar apenas os músculos dos dorsos de homens e mulheres, eles são iguais. As mulheres, contudo, têm seios que cobrem os músculos peitorais. Como a área peitoral tanto de homens quanto de mulheres estão divididos em dois, são formas que não emanam do corpo no mesmo ângulo.



UMA DAS MAIORES DIFERENÇAS ENTRE ANATOMIA MASCULINA E FEMININA ESTÁ NA ESTRUTURA DO *DORSO*. COMO PODEMOS VER AQUI, O *DORSO* DAS MULHERES (À ESQUERDA) E DOS HOMENS TERMINAM EM ÂNGULOS DIFERENTES ACIMA DA COXA.



MUITOS DESENHISTAS INICIANTES NÃO SE DÃO CONTA QUE A REGIÃO PEITORAL É VISTA EM PERSPECTIVA TANTO NO HOMEM QUANTO NA MULHER. MUITOS INSISTEM EM DESENHAR OS MAMILOS PARALELOS E IDÊNTICOS, MAS NÃO SÃO. IGNORAR OS ÂNGULOS DO PEITO AFETA O RESTO DA ANATOMIA, O QUE LEVA A UMA INTERPRETAÇÃO ANATÔMICA QUE NÃO CONVENCE.

Cabeça e pescoço

A cabeça é unida ao corpo pelo pescoço. Há alguns pontos importantes a se considerar para que você possa desenhar esses elementos com credibilidade. Os dois músculos *esternomastóides* começam embaixo das orelhas e vão até a frente do pescoço, onde se encontram no meio. Juntos, eles controlam o movimento da cabeça para cima e para baixo, e quando se usa um deles, controla-se o movimento para um lado ou para o outro.



A ANATOMIA FEMININA NO ESPLÊNDIDO TRAÇO DE ADAM HUGHES PARA *MULHER MARAVILHA*.



ESTUPENDA "CABEÇA E PESCOÇO" DE GIL KANE E KEVIN NOWLAN EM *SUPERMAN: DISTANT FIRES* DE 1998, COM ROTEIRO DE HOWARD CHAYKIN.

ESTERNOMASTÓIDE

TRAPÉZIO

ESTERNOMASTÓIDE

ESTERNOMASTÓIDE

CARTILAGEM DA TIREÓIDE

TRAPÉZIO

CLAVÍCULA

Atrás do pescoço estão os músculos trapézios. Eles estão ligados à parte de baixo do crânio e descem inclinados para as laterais das costas (como se formassem uma asa), unindo-se ao osso do ombro, onde as extremidades se conectam.

Uma grande diferença entre pescoço feminino e masculino é o pomo-de-adão, tecnicamente conhecido como cartilagem da tireóide. Há um conceito errado de que a mulher não tem o pomo de Adão. Na verdade, ela tem, mas é tão pequeno que não é perceptível.

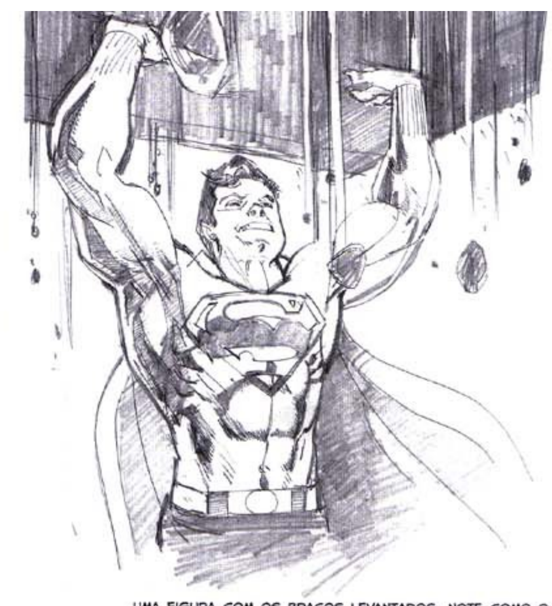


VOCÊ PODE OBSERVAR CLARAMENTE O POMO-DE-ADÃO NESTA REPRESENTAÇÃO DO PESCOÇO DO HOMEM E DA MULHER.

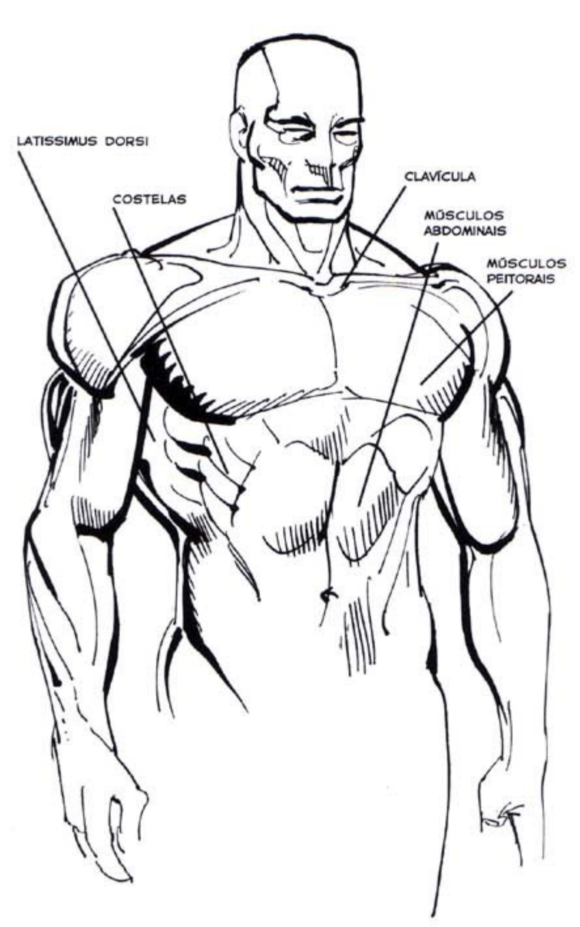
Dorso

O dorso é a área entre a clavícula e a cintura. Na frente, consiste de duas partes principais: costelas e abdome. Imediatamente abaixo da clavícula e acima das costelas estão os músculos do peito. A parte de baixo do peito masculino está mais ou menos no mesmo nível do fundo dos músculos dos ombros. Quando os braços estão repousados na lateral do corpo, os peitorais masculinos cobrem o espaço das costelas superiores. Quando os braços se movem para cima, contudo, você vai notar que a parte do peito que permanece unida às costelas é apenas dos mamilos para dentro. Os lados do músculo peitoral se deslocam para cima, acompanhando o movimento dos braços.

Outros pontos de referência podem ser usados para guiá-lo na prática de uma anatomia mais correta. As costelas começam de 3 a 4 centímetros abaixo da clavícula e terminam logo acima do umbigo, formando um U invertido quando visto de frente. Começando atrás da parte de baixo das costelas e indo até a região pubiana estão os músculos abdominais, que devem ser um pouco mais estreitos que a largura da área do peito entre os mamilos.



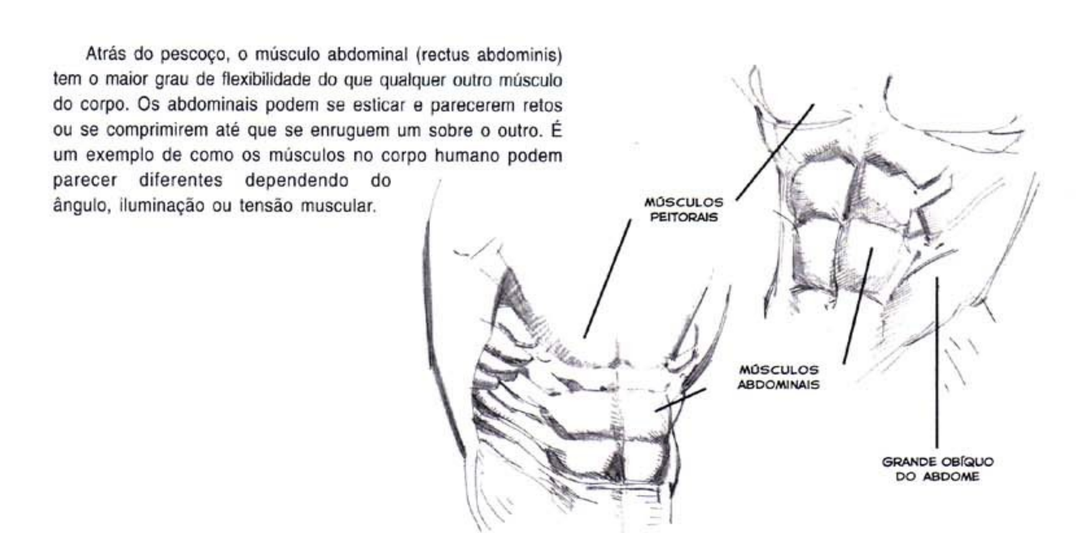
UMA FIGURA COM OS BRAÇOS LEVANTADOS. NOTE COMO O EXTREMO DO LATISSIMUS DORSI SE INFLA, FORMANDO UM ARCO ENTRE ELE E O MÚSCULO PEITORAL. UM MÚSCULO PODE MUDAR DE FORMA OU TAMANHO, MAS É IMPORTANTÍSSIMO LEMBRAR QUE ELE NUNCA SE DESPRENDE DO OSSO SOBRE O QUAL ESTÁ COLOCADO.





A VIGOROSA FIGURA HUMANA DESENHADA POR NEAL ADAMS.

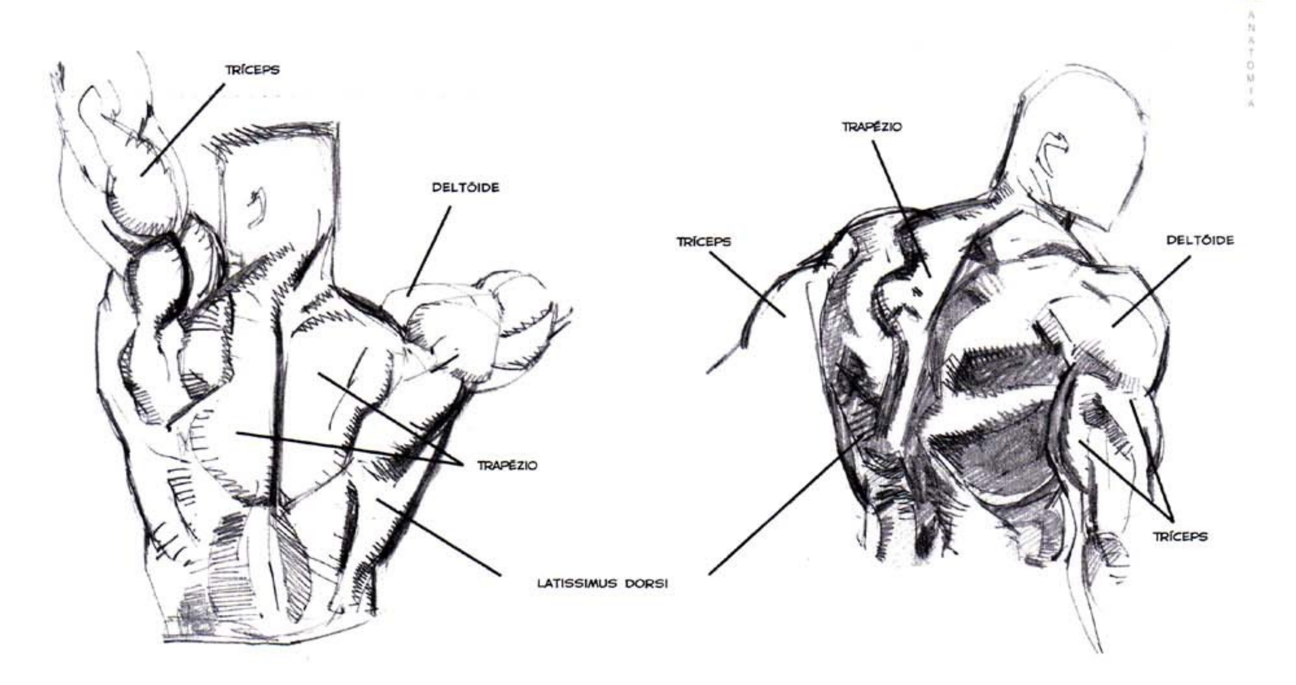
Atrás do pescoço, o músculo abdominal (rectus abdominis) tem o maior grau de flexibilidade do que qualquer outro músculo do corpo. Os abdominais podem se esticar e parecerem retos ou se comprimirem até que se enruguem um sobre o outro. É um exemplo de como os músculos no corpo humano podem parecer diferentes dependendo do ângulo, iluminação ou tensão muscular.



Costas

As costas, a parte de trás das costelas, sustentam uma grande quantidade de massa muscular. Nós vimos que o trapézio, que se estende para trás e abaixo do crânio, forma um pequeno V no terço superior das costas. Ele se conecta ao topo dos ombros, que são consideravelmente mais largos quando vistos de costas.

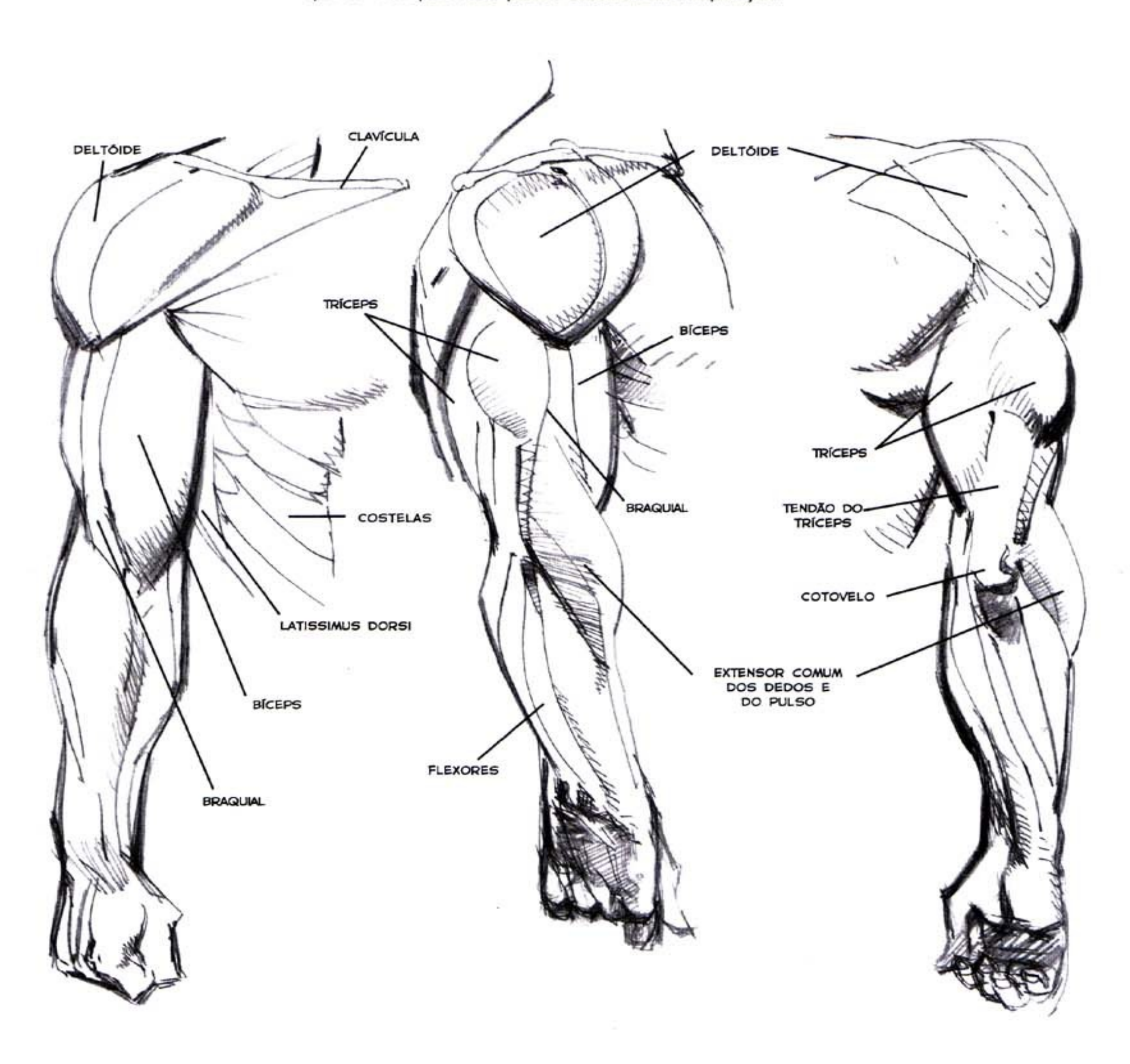
Para o lado e abaixo do trapézio está o latissimus dorsi. Esse é o músculo que dá ao dorso masculino um formato de V. Os *latissimus* cobrem o lado do corpo do trapézio até as costelas. Da mesma maneira que você pode pensar que os abdominais agarram as costelas, pense como se as costelas estivessem se encaixando dentro da forma mais larga das costas.



Braços

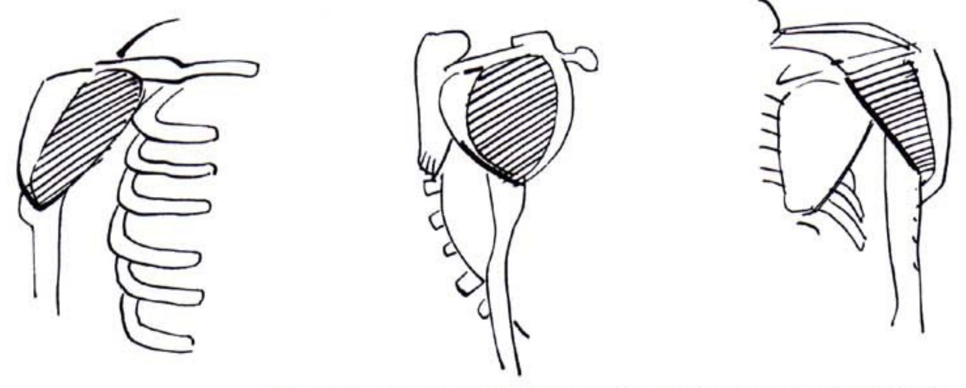
O braço tem quatro partes distintas: ombro, região do bíceps e tríceps, antebraço e mão. O ombro tem três partes: a frente, o meio e a parte de trás. Quando os braços estão em repouso, a maior parte da massa do ombro está na frente do corpo. Quando os braços são levantados, a maior parte da massa se desloca para a parte de trás da figura.

O fundo da parte central do ombro sempre desliza no espaço entre o bíceps e o tríceps, onde encontra o braquial. Algumas pessoas ficam com a impressão que o bíceps é o músculo dominante da parte de cima do braço, mas o tríceps é que é o mais largo dos dois. Vendo de frente, apenas uma lasca do tríceps pode ser vista. Mas se olharmos de lado ou por trás, veremos como é importante o papel do tríceps no aspecto do braço. O bíceps é completamente obscurecido pelo tríceps quando visto por trás e parece encolher em comparação.

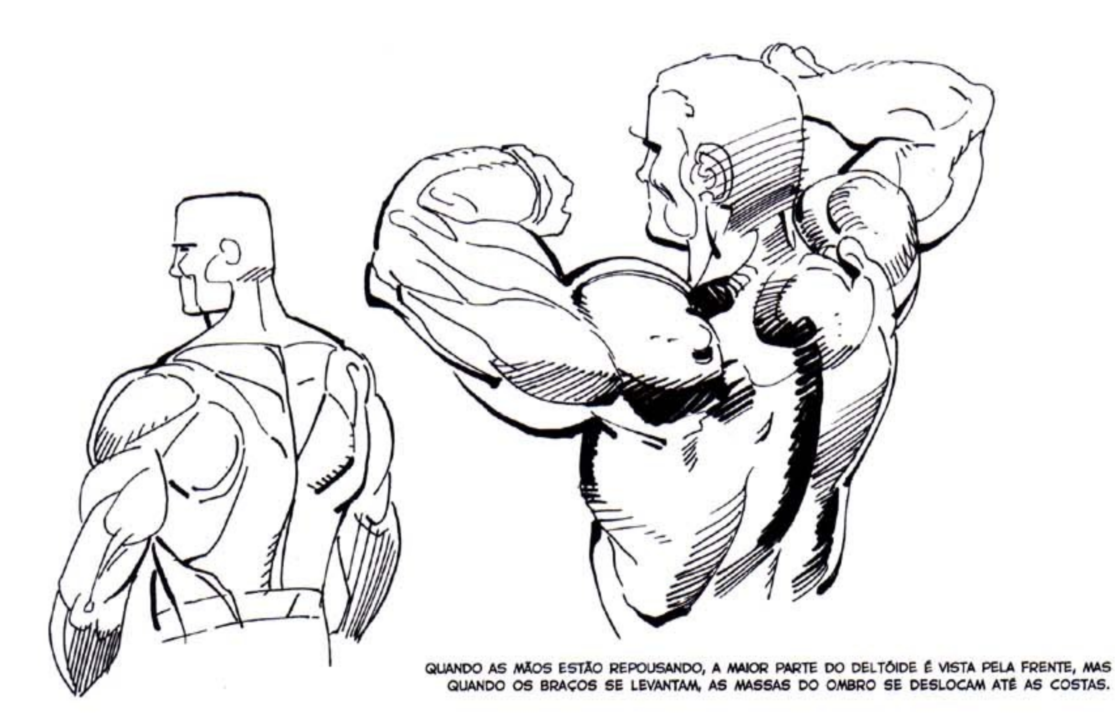


De perfil, você pode ver que o tríceps e o bíceps são separados pelo braquial. Entre o braquial e o tríceps fica o topo do antebraço. Esse músculo, chamado flexor dos dedos e do pulso, começa um pouco mais de meio caminho abaixo do bíceps e continua cintura adentro.

O antebraço é mais complicado que a parte superior do braço. Ele é composto de 15 músculos, ao passo que a parte superior do braço tem seis e o ombro, apenas três. Há uma trilha de tendões do flexor que percorrem pra baixo até o meio da parte da frente e de trás do antebraço, passa através do *cabo dos punhos* e continua até as extremidades dos dedos, onde eles controlam o movimento da mão. Mova os dedos de uma mão enquanto sua outra mão está repousada no antebraço. Você deve ser capaz de sentir os flexores trabalhando enquanto movem os dedos.

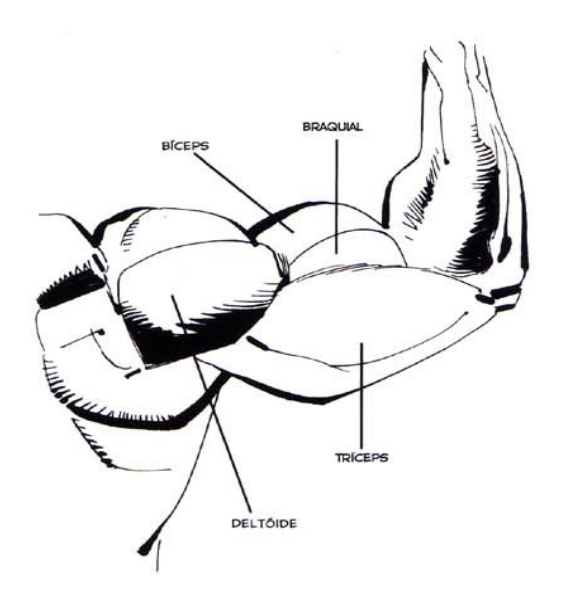


TRÊS PARTES SEPARADAS DO AGRUPAMENTO DO OMBRO: PARTE DA FRENTE, DO MEIO E DE TRÁS.



QUANDO AS MÃOS ESTÃO REPOUSANDO, A MAIOR PARTE DO DELTÓIDE É VISTA PELA FRENTE, MAS QUANDO OS BRAÇOS SE LEVANTAM, AS MASSAS DO OMBRO SE DESLOCAM ATÉ AS COSTAS.





Quando uma parte específica do corpo é movida, ela move outras partes a que está unida. Nos dois desenhos acima, quando o punho fica cerrado, ele força todo o antebraço para uma nova posição.



TIM SALE EXAGERA NA ANATOMIA PARA CRIAR UMA REPRESENTAÇÃO EFICIENTE E ACURADA DO CORPO. *DE BATMAN, O LONGO DIA DAS BRUXAS* Nº 5. ROTEIRO DE JEPH LOEB.



KELLEY JONES ESTILIZA A ANATOMIA E PROVA SEU CONHECIMENTO DE OSSOS E MÚSCULOS HUMANOS NESTE DESENHO DO PERSONAGEM DESAFIADOR.

Mãos

Se o rosto é o instrumento mais eficiente de comunicar visualmente informações sobre as emoções e a personalidade de uma pessoa, a segunda melhor maneira é através de mãos expressivas. O rosto e as mãos muitas vezes trabalham como um time, mas há também algumas vezes um bom motivo para o artista mostrar apenas mãos. A imagem deve ser capaz de comunicar algo a respeito do personagem – pode ser simples como desenhar as diferenças entre mãos masculinas e femininas. Encontrar a mão certa para colocar num personagem é parte da criação de uma história em quadrinhos.

O tamanho da mão de um personagem é praticamente o mesmo tamanho da sua cabeça. Fazer as proporções corretamente dá grande credibilidade a seu desenho. Deixe um espelho perto de sua prancheta e use sua própria mão como referência.

Como vimos anteriormente neste capítulo, é melhor começar a trabalhar a partir de uma forma genérica até uma imagem mais detalhada. A palma ocupa um pouco mais da metade da mão, mas se você usar a base do dedo mínimo como linha média, estará fazendo o correto. Como sabe, os dedos são divididos em três seções cada. Note que quando os dedos estão bem afastados, a mão parece estar com a forma de um leque; as seções dos dedos se alinham entre si, criando um arco.

UM BRAÇO NA MESMA POSIÇÃO VISTO DE DIFERENTES FORMAS. À ESQUERDA: O BRAÇO E A MÃO COMO OS CONHECEMOS; NO CENTRO, VISTA DO ESQUELETO; À DIREITA: OS MÚSCULOS E TENDÕES.





A MÃO TEM APROXIMADAMENTE O MESMO TAMANHO DA CABEÇA.

AS MÃOS E A EXPRESSÃO DO SUPER-HOMEM DESENHADO POR DAN JURGENS, COM ARTE-FINAL DE GEORGE PÉREZ.



Mãos, como em outras partes da anatomia para quadrinhos, às vezes podem ser exageradas quando isso servir a um propósito. A mão de um personagem masculino é maior e mais grosseira que a de um personagem feminino. Alguns artistas desenham a mão de modo quadrado e *angular* para indicar masculinidade. Uma mão de mulher é menor, mais lisa e menos *angular*.

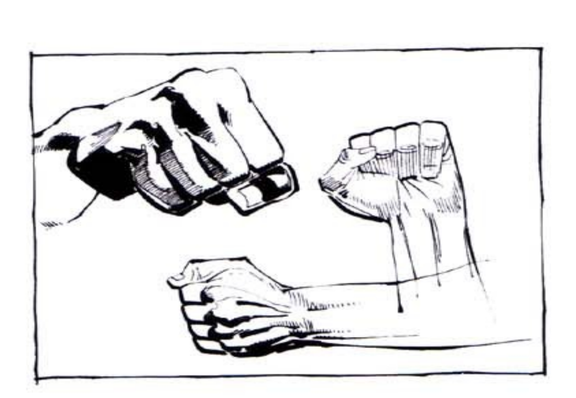
Ao vermos o esqueleto, os dedos parecem continuar para dentro da palma até chegar ao pulso em um agrupamento de ossos do carpo. Dependendo da posição da mão, os ossos do carpo podem formar uma espécie de rampa nas costas da mão que serve como ponto de transição entre a mão e o antebraço.

Quando a mão está dobrada para trás, a rampa se achata contra a mão e desaparece.

Às vezes, é necessário desenhar a mão em esforço. Os desenhos abaixo mostram o quanto a mão pode parecer dramaticamente diferente, dependendo da posição. Não esqueça as unhas! Elas são sólidas comunicadoras do que a mão está fazendo e em que posição ela está.

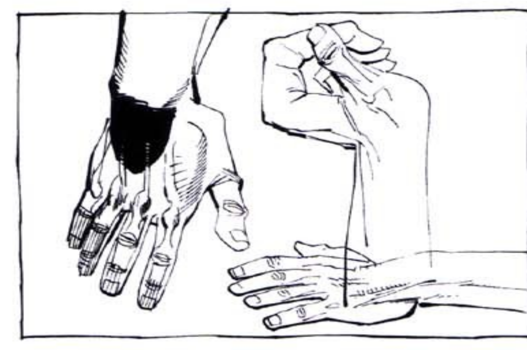


A EXPRESSÃO DRAMÁTICA DA MÃO DO LANTERNA VERDE, DESENHADO POR DICK GIORDANO, EM 1992.









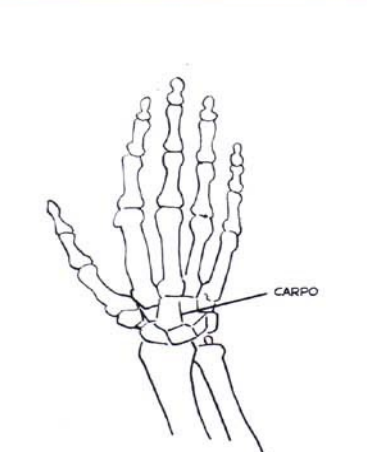
COMO AS MÃOS E A CABEÇA SÃO AS PARTES MAIS EXPRESSIVAS DO CORPO HUMANO, SÃO MUITAS VEZES USADAS PARA REFORÇAR O ESTADO EMOCIONAL DE UM PERSONAGEM.



ACIMA: AS MÃOS MASCULINAS SÃO, GERALMENTE, RETRATADAS DE MANEIRA EXAGERADA. OS QUADRINHOS USAM DO EXAGERO E DA DISTORÇÃO PARA CARACTERIZAÇÃO E DRAMATIZAÇÃO. UMA DAS LIBERDADES QUE OS ARTISTAS TÊM É A DE IGNORAR A REALIDADE. DISTORÇÃO OU EXAGERO PODEM SER MUITO EFICIENTES NESSE MEIO.

À DIREITA: EMBORA NOS PAREÇA QUE OS DEDOS ACABAM NO COMEÇO DA PALMA DA MÃO, AO VERMOS O ESQUELETO, FICA CLARO QUE OS OSSOS, NA VERDADE, CONTINUAM ATÉ ENCONTRAREM OS OSSOS DO CARPO.

ABAIXO: COMO NAS MÃOS MASCULINAS, AS MÃOS FEMININAS SÃO BASTANTE EXAGERADAS NOS QUADRINHOS. ELAS SÃO DESENHADAS MAIS FINAS E COMPRIDAS DO QUE REALMENTE SÃO.









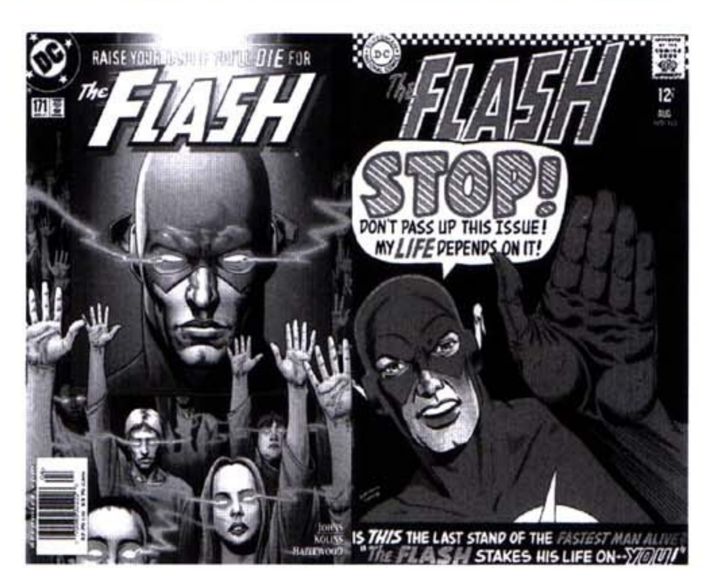






ACIMA E ABAIXO: ESSAS DUAS SEQÜÊNCIAS DE TRÊS QUADROS CADA DEMONSTRAM COMO MÃOS E CABEÇAS SÃO IMPORTANTES. DESENHADAS POR ARTISTAS DIFERENTES EM ÉPOCAS DIFERENTES, ELAS REVELAM UMA SEMELHANÇA NA ABORDAGEM E NA TEORIA. AMBAS USAM CABEÇAS E MÃOS EXCLUSIVAMENTE PARA COMUNICAR A INFORMAÇÃO E AÇÃO DA CENA. NA SEQÜÊNCIA DE *ALL STAR WESTERN* Nº 4 (FEVEREIRO DE 1971) (ACIMA), NOTE COMO GIL KANE EXECUTA A CENA. AS FIGURAS EM SEGUNDO PLANO NO SEGUNDO QUADRO, POR EXEMPLO, TÊM EMOÇÕES BEM ESPECÍFICAS PASSADAS PARA O LEITOR. A MÃO ESQUERDA DO PERSONAGEM NO TERCEIRO QUADRO É UM BELO CONTRASTE AOS PUNHOS CERRADOS POR QUASE TODA A SEQÜÊNCIA. GIL TAMBÉM NOS DIZ, ATRAVÉS DOS DEDOS ABERTOS, QUE ESTA PESSOA ESTÁ PERDENDO A PANCA DE PODER E FORÇA. JOE KUBERT (ABAIXO) MANTÉM O FOCO EM UMA CABEÇA E UMA MÃO POR QUADRO NESTA SEQÜÊNCIA DE *OUR ARMY AT WAR* Nº 193 (MAIO DE 1968). O ENQUADRAMENTO FECHADO E O RITMO REPETITIVO AJUDAM A CONSTRUIR A TENSÃO A CADA SOCO.

AO LADO: DUAS CAPAS DA REVISTA *FLASH*, DE PERÍODOS BEM DISTINTOS, NOS MOSTRAM COMO UMA CENA OU PAINEL PODE INCLUIR APENAS UMA CABEÇA OU MÃO E AINDA ASSIM SER EFICIENTE. *FLASH* Nº 171 (ABRIL DE 2001), CAPA DE BRIAN BOLLAND; *FLASH* Nº 63 (JULHO DE 1966), CAPA DE CARMINE INFANTINO E JOE GIELLA.

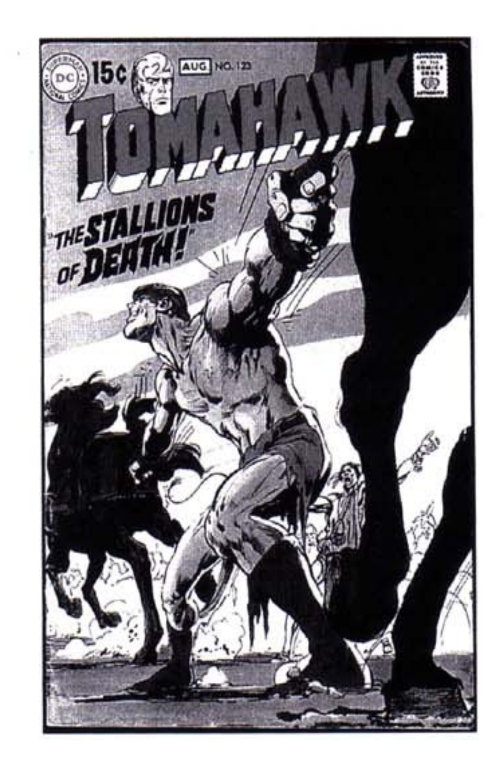






Tronco

A pélvis e os músculos abdominais são minha âncora anatômica. Atletas e halterofilistas dizem que a fonte de sua força vem dessas partes do corpo. Eu tento incorporar esse princípio em meu desenho de figura humana. É o dobrar e curvar da pélvis e a reação do dorso a cada movimento que determina se sua figura será ativa ou passiva, dinâmica ou lenta. A pélvis tem constantemente o formato de retângulo que não se altera, não importa em que posição o corpo esteja.

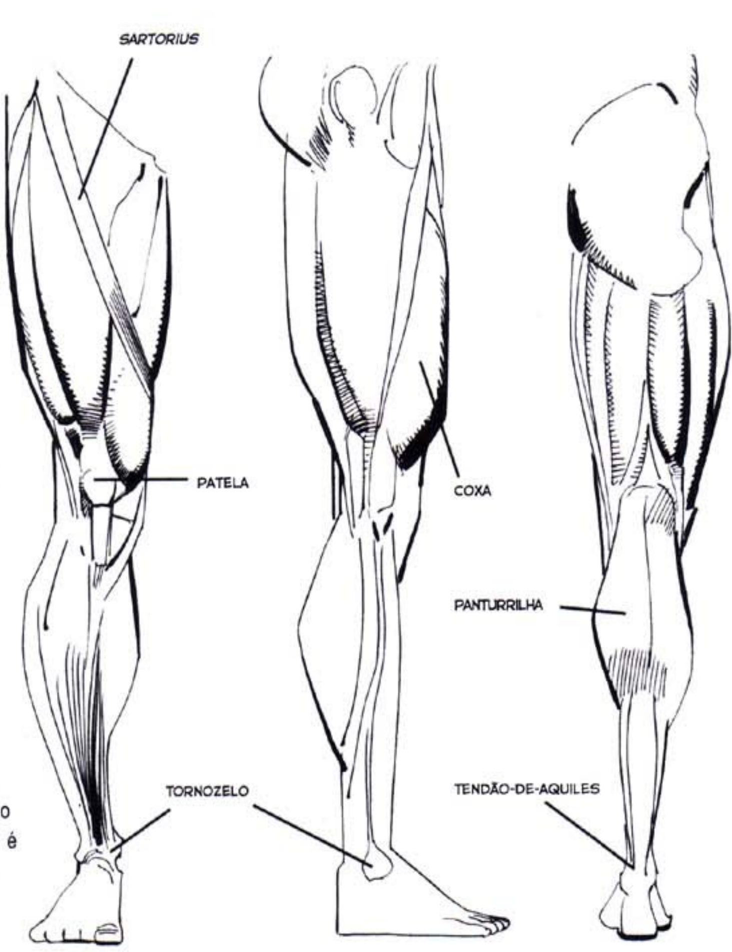


UMA BELA CAPA DA REVISTA *TOMAHAWK* Nº 123 (AGOSTO DE 1969) POR NEAL ADAMS MOSTRA SEU INCRÍVEL DOMÍNIO DA ANATOMIA. NOTE COMO O DORSO É SÓLIDO COMO ROCHA. A COMPREENSÃO QUE ADAMS TEM DO CORPO HUMANO PERMITE QUE ELE DESENHE O CORPO EM QUALQUER POSIÇÃO. ELE É CAPAZ DE DESENHAR A ANATOMIA CORRETAMENTE, INCLUSIVE O MOVIMENTO DOS MÚSCULOS, E TAMBÉM DE EXAGERAR E DISTORCER COM PRECISÃO.

Pernas

Abaixo da pélvis estão as pernas. Há quatro partes diferentes tanto da perna masculina quanto da feminina: a perna superior é dominada na frente por três músculos em forma de lágrima que se estendem do quadril até o joelho. É também a maior área de músculos da perna. O joelho é a junta que permite que a perna se dobre. Muitos desenhistas fazem o joelho muito pequeno, especialmente em figuras masculinas. É uma parte crucial da perna e pode ser bem eficiente em dar à perna volume e estabilidade.

Visto por trás, o joelho fica escondido. Uma série de músculos e tendões conectam a parte de trás da perna superior à lateral da junta do joelho, obstruindo a visão do osso do joelho. Uma coisa que é mais clara por trás é que as pernas não começam abaixo da pélvis. Na verdade, começam logo abaixo dos músculos oblíquos entre o umbigo e a púbis.





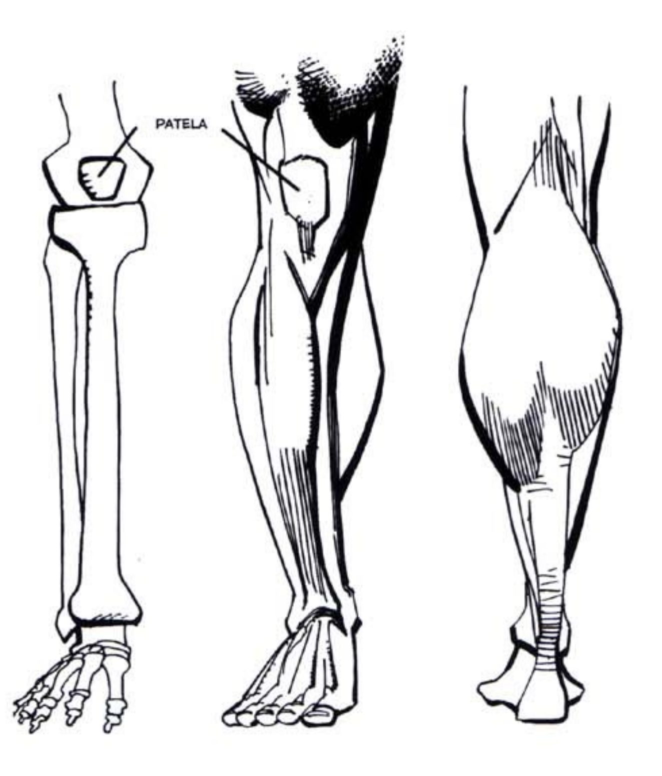
A PERFEITA APLICAÇÃO DO DESENHO ANATÔMICO POR BRIAN BOLLAND EM ANIMAL MAN.

Apesar da noção comumente aceita de que as pernas emergem do tronco e nádegas, você pode perceber que, quando vistas por trás, as nádegas se encaixam nas pernas, que são o músculo dominante.

A perna inferior – do joelho ao tornozelo – tem algumas idiossincrasias que nunca mudam. As panturrilhas, por exemplo, parecem desiguais tanto de frente quanto de costas. A menos que a perna esteja formando um ângulo de maneira que a perspectiva crie a ilusão de simetria, os dois lados de cada panturrilha sempre ficam desiguais. A parte externa da panturrilha é sempre mais alta que a parte interna. Ao mesmo tempo, o osso do tornozelo é sempre mais alto na parte interna da perna do que na parte externa.

A frente da perna inferior é dominada pela tíbia, que é conectada em pontos opostos ao joelho e ao pé. Esse osso tem um desvio, que é acentuado pelos músculos que o rodeiam.

O pé sempre me lembra o bico de um pato, então eu esboço isso quando estou desenhando. Como a mão, é melhor desenhado com uma forma a princípio; depois você pode acrescentar os dedos. A construção do pé é bastante parecida com a da mão. Assim como os dedos da mão do esqueleto, os dedos do pé são mais compridos do que parecem, se estendendo quase até a metade do comprimento do pé, até que um grupo de ossos comece a formar o tornozelo e o calcanhar.



NESTE EXEMPLO DA PERNA INFERIOR, VEMOS PARTES MÓVEIS E NÃO MÓVEIS DO CORPO. A PATELA, QUE FICA ACIMA DA JUNTA DO JOELHO, É UMA DAS POUCAS PARTES DO CORPO QUE SE AJUSTA DE ACORDO COM A POSIÇÃO DA PERNA. O TORNOZELO E AS PANTURRILHAS NÃO MUDAM DE POSIÇÃO. O OSSO INTERNO DO TORNOZELO É SEMPRE MAIS ALTO QUE O EXTERNO. AS PANTURRILHAS SÃO O OPOSTO – A PANTURRILHA INTERNA É SEMPRE MAIS BAIXA QUE A EXTERNA.

Movimento e equilíbrio

Tenho notado que alguns jovens artistas pensam que podem disfarçar a falta de conhecimento de anatomia ao desenhar roupas nos personagens. Isso é verdadeiro até certo ponto. Assim que você passa a considerar movimento e equilíbrio, fica claro que roupas não são o substituto adequado para o desenho correto. A maneira que os personagens que você desenha ficam de pé, andam, se curvam, saltam e voam está enraizada no seu conhecimento de anatomia. É possível encobrir algumas falhas de anatomia com roupas, mas o corpo em ação requer precisão.

Um desenho de anatomia depende de algo mais que a acurada representação de ossos e músculos. A fim de apresentar uma interpretação realista da forma humana, um artista deve também prestar atenção ao equilíbrio. Uma figura em pé deve incorporar a inclinação e o ângulo. O corpo humano quase nunca está em ângulo reto exato com o chão. Você vai perceber muitas vezes pessoas descansando sobre um pé na vida real, mas você raramente verá isso representado em quadrinhos, porque é algo difícil de desenhar.

Não se sinta desencorajado se as figuras que você desenha são imperfeitas. Aprender a desenhar anatomia sem erros é um aprendizado constante. Estou convencido de que parte do problema é a familiaridade visual que temos com o corpo humano. Nós o vemos o tempo todo, e esta constante exposição nos torna desatentos em relação a ele. Entretanto, há uma maneira de chacoalhar você para prestar mais atenção: tente desenhar uma forma de vida menor. Se você puder reduzir um gato, por exemplo, a suas formas de construção básicas com sucesso, isso vai dar início a uma "nova" maneira de ver a figura. Aqui estão outras idéias:

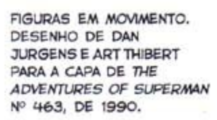
- Comece a colecionar um arquivo de referências de anatomia com pastas separadas por categorias (figuras masculinas, femininas e diferentes partes do corpo). Compre revistas de cultura física e recorte as fotos para colocar em seu arquivo. Em pouco tempo, você terá acumulado uma boa coleção de fotos que serão muito úteis.

- Pegue uma câmera Polaroide (ou uma câmera digital) e peça para seus amigos posarem para você. Esta recomendação não é só para estudar anatomia, mas também é uma maneira de aprender como o corpo se movimenta e como as roupas ficam no corpo. Fotos como essas ajudam bastante um artista em início de carreira.

- Mantenha um caderno de rascunhos com você a todo momento, ou tente reservar um tempo para dar uma volta e desenhar o mundo real. Geralmente, vou a um parque ou ao shopping – qualquer lugar com ação e movimento. Skatistas são excelentes modelos para desenhar corpos em movimento. Encoste em algum lugar confortável e comece a rabiscar.

- Tome aulas de modelo vivo. Elas são oferecidas em quase todo lugar, muitas vezes por um preço bem razoável. Pesquise em museus ou escolas de arte. Desenhar a partir de modelo vivo é uma boa e rápida maneira de compreender a figura humana.

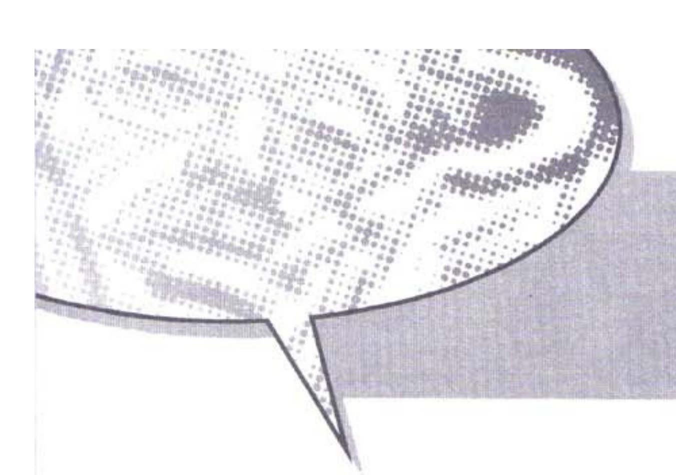




FIGURAS EM MOVIMENTO. DESENHO DE DAN JURGENS E ART THIBERT PARA A CAPA DE *THE ADVENTURES OF SUPERMAN* Nº 463, DE 1990.



CAPA DE *ORION* Nº 11 (ABRIL DE 2001), POR WALTER SIMONSON, QUE EMPREGA MUITAS DAS TEORIAS QUE APRENDEMOS. NOTE O EXAGERO DAS POSIÇÕES DAS FIGURAS. A FIGURA EM PÉ SE ESTENDE PARA O ALTO, NA DIREÇÃO DO LEITOR, ENQUANTO A FIGURA NO CHÃO ESTÁ DISTANTE DA VISÃO. FORMAM UM ÂNGULO RETO ENTRE A FIGURA PRINCIPAL. APESAR DE EXAGERADA, A ANATOMIA É FUNCIONAL.



CINCO
ROUPAS

Parece óbvio que o conhecimento de anatomia se aplica diretamente ao gênero de super-heróis, porque a maioria dos trajes de super-herói é anatomicamente reveladora. Mas e quanto a quadrinhos que não são de super-heróis? Ficção científica, romance, aventura, faroeste e horror, por exemplo. Pode parecer, a princípio, que o conhecimento de anatomia não seja tão necessário para desenhar personagens nesses tipos de histórias porque suas vestimentas não revelam detalhes de sua anatomia. Contudo, isso está longe de ser verdade.

Desenhistas de quadrinhos devem apresentar dois requisitos a fim de poderem desenhar roupas da maneira correta: 1) conhecimento de como o corpo é construído; 2) conhecimento de como as roupas são construídas. Já que a roupa fica por sobre a anatomia, ela é bastnte afetada pela forma do corpo e sua estrutura. Mesmo que você jamais fosse desenhar um super-herói, ainda assim seria necessária uma compreensão básica de como o corpo se move e como funciona, de modo a dar credibilidade às figuras que você for desenhar.

Quatro dinâmicas básicas dão forma às dobras de uma roupa que um personagem veste:

1. GRAVIDADE
O efeito natural da gravidade faz as roupas ficarem suspensas, caindo na direção do chão, afastando-se do corpo.

2. TENSÃO
Note que dobras e rugas de roupas não ocorrem nos lugares em que a roupa toca o corpo. Roupas que cobrem uma grande área de músculos tendem a ficar enrugadas, porque elas estão diretamente em contato com o corpo.

3. MATERIAL
O tecido da roupa afeta bastante o tipo de dobra que o artista deve desenhar. Tecidos delicados, como seda, terão bem menos dobras que o brim. Um casaco de pele ou jaqueta de couro tem diferentes tipos de dobras de uma camisa de algodão.

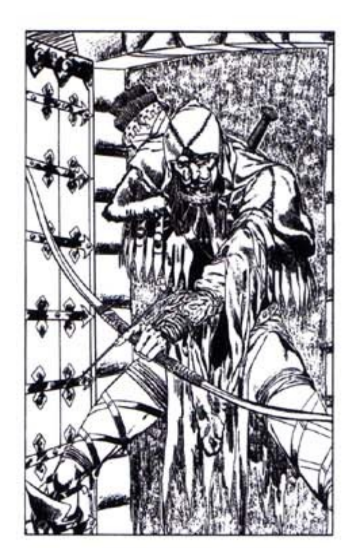
4. ESTRUTURA DA ROUPA
Investigar como as roupas são construídas pode ser muito útil para se obter credibilidade em seu trabalho. Muitos tipos de roupas têm características específicas. A região dos ombros em jaquetas masculinas, por exemplo, é mais larga que os ombros propriamente ditos. Há, geralmente, algum tipo de enchimento que cria uma reação especial quando os braços estão levantados.



ROUPAS REAGEM À GRAVIDADE. AQUI, A MANGA ESTÁ SUSPENSA DESDE O PONTO DE TENSÃO NOS OMBROS, PASSANDO PELO BÍCEPS E ANTEBRAÇO (SEM TOCÁ-LOS) E TERMINA NA PONTA DA MANGA ENROLADA PERTO DO PULSO.



TRAJES E CONTRASTES EM DESENHO DE TIM SALE PARA *BATMAN: MADNESS*, DE 1994.



O TRAJE MEDIEVAL DO ARQUEIRO VERDE DESENHADO POR MIKE GRELL PARA *GREEN LANTERN ANNUAL* Nº 4, DE 1991.



DIFERENTES MATERIAIS REAGEM DE MODOS DIFERENTES DE ACORDO COM SUAS PROPRIEDADES. ALGODÃO NÃO TERÁ UM ASPECTO SEMELHANTE À LÃ PORQUE SÃO DE DIFERENTES TEXTURAS. UM CASACO DE COURO ENRUGA DE MANEIRA DIFERENTE QUE UMA CAPA IMPERMEÁVEL. SEDA E CETIM REFLETEM A LUZ DIFERENTEMENTE DE OUTROS MATERIAIS.

Roupas e caracterização

Roupas podem ser uma ferramenta de bastante ajuda quando você está tentando comunicar aspectos da personalidade de um personagem. Muitos artistas gastam uma enorme quantidade de tempo elaborando trajes para a parte super-herói da vida de um personagem. Infelizmente, os trajes de personagens não super-heróis muitos vezem recebem pouca atenção. A roupa de um personagem que não é super-herói é tão importante quanto o traje de super-herói. Uma pessoa comum em uma história deve ter um visual tão identificável quanto os personagens correndo por aí com roupa de baixo! A roupa de personagens comuns também revelam informações sobre quem a usa. Esta é uma oportunidade de dizer bastante coisas sobre o indivíduo visualmente, e seria uma pena ignorar essas coisas. O personagem é bom ou mau, rico ou pobre, urbano ou suburbano, casado ou solteiro? Usa jóias ou relógio? Se usa, são caros? Que tipo de sapatos? Quanto mais específico você for, melhor e mais clara será a caracterização. Não perca a oportunidade de passar essa informação.

OS PONTOS DE TENSÃO ESTÃO ONDE OS BRAÇOS SE DOBRAM E ONDE SE PRESSIONAM CONTRA A ROUPA: NA JUNÇÃO OMBRO/BÍCEPS, NA JUNÇÃO BÍCEPS/ANTEBRAÇO E NO COTOVELO.



SEIS
PERSPECTIVA

Um dos desafios mais interessantes que todo artista deve enfrentar é a recriação de um mundo tridimensional em um pedaço bidimensional de papel. Nada menos que a suspensão da descrença está em jogo. Uma recriação verossímil de nossa experiência visual da vida real faz a diferença entre ganhar ou perder a atenção do leitor.

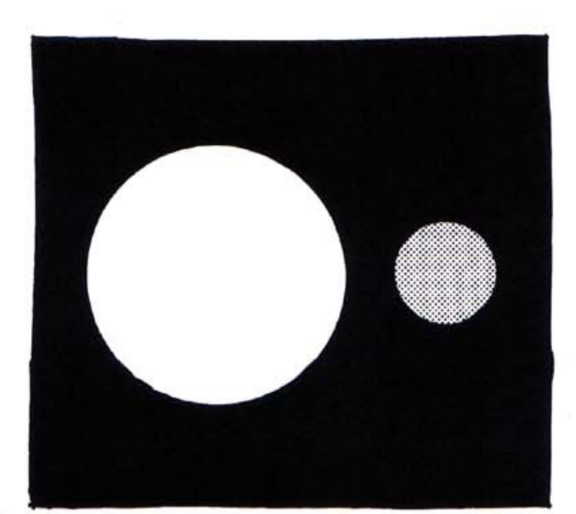
Fundamentos

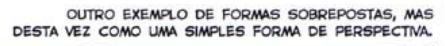
Quando olhamos antigas pinturas de cavernas, notamos que o homem estava enfrentando a percepção de que o que ele via na vida real era difícil de representar através dos desenhos. As tentativas de algo parecido com perspectiva, resultavam em formas que eram postas em diferentes tamanhos e posições. Os artistas, muitas vezes, faziam formas distantes em tamanho menor e as posicionavam acima de formas mais próximas. O sistema egípcio dos hieróglifos ignorou os efeitos de recessão óptica. Composições durante o período medieval eram baseadas não na percepção, mas na filosofia, religião ou política.

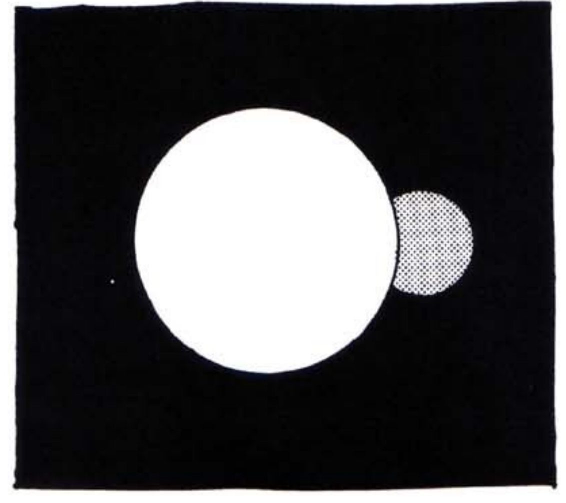
Foi apenas no século 15 que um arquiteto italiano chamado Filippo Brunelleschi desenvolveu a perspectiva linear, um sistema de organização baseado na geometria. Pelo fato de seus fundamentos estarem baseados na matemática, o sistema de Brunelleschi criou pela primeira vez a perspectiva imparcial – ela não era afetada por política, religião ou filosofia.

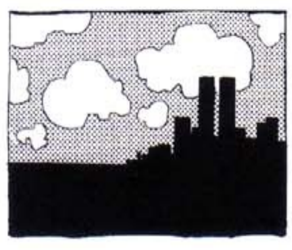
A teoria da perspectiva linear logo levou a outros progressos experimentais. Falsa perspectiva, por exemplo, objetiva conter um número de pontos de vista para criar uma sensação de instabilidade. Distorção na perspectiva pode criar um número de efeitos desorientadores. Perspectiva forçada é usada para atrair o observador para a cena com maior força que a perspectiva normal.

Além da perspectiva linear, há duas outras maneiras de criar a ilusão de três dimensões. Uma é a técnica de sobreposição de formas. É um conceito muito simples: uma forma que está sobre outra dá a impressão de estar mais perto do observador que a forma que está por baixo.




OUTRO EXEMPLO DE FORMAS SOBREPOSTAS, MAS DESTA VEZ COMO UMA SIMPLES FORMA DE PERSPECTIVA.







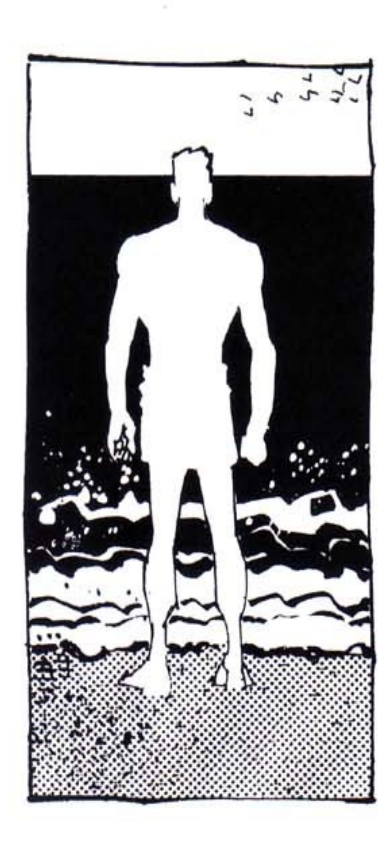


ESSAS IMAGENS COMBINAM AS TEORIAS DE CONTRASTE E SOBREPOSIÇÃO DE FORMAS PARA CRIAR A ILUSÃO DE PROFUNDIDADE. A PRIMEIRA CENA MOSTRA DOIS PLANOS: A CIDADE E O CÉU. NO PAINEL DO CENTRO, A INTRODUÇÃO DO BOTE CRIA UM TERCEIRO PLANO. CONTUDO, COMO O BARCO É TODO BRANCO, A VISÃO O JOGA PARA A PARTE DE TRÁS, POR CAUSA DAS NUVENS ADJACENTES. QUANDO ACRESCENTAMOS UM MEIO TOM AO BARCO TEMOS TRÊS PLANOS CLAROS.

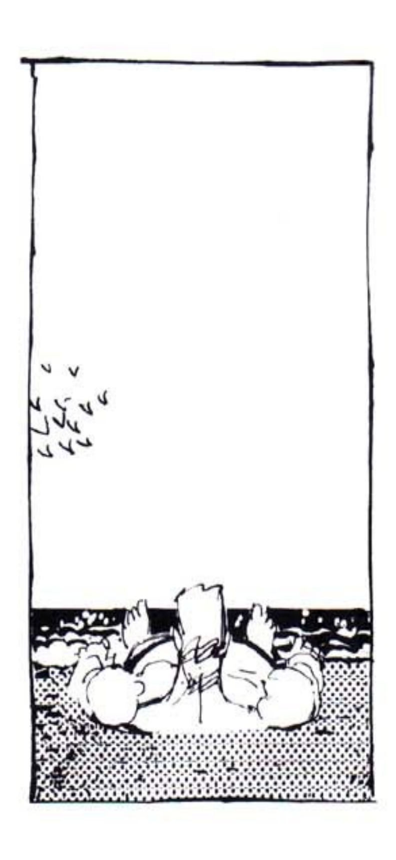
A imagem na parte de baixo à esquerda na página anterior carece de profundidade. Qual é o círculo maior? Não dá para dizer. Eles são do mesmo tamanho? Não dá para dizer, também. A prioridade de um quadrinhista é comunicar informação. Esta imagem não transmite informação precisa.

Na ilustração da direita, em virtude de opção composicional, a imagem revela mais. Uma vez que as formas estão sobrepostas, fica bem fácil para o observador determinar qual está mais próxima. Também fica mais clara a diferenciação de tamanho. Essa composição é muito mais eficiente em transmitir informação sobre as formas contidas dentro dela.

A segunda maneira de criar profundidade é aplicar a teoria da perspectiva atmosférica. Se você já teve a experiência de olhar através de uma grande distância, certamente notou que o horizonte parecia mais difuso e com cores mais claras que a área imediatamente ao seu redor. Esse efeito é causado pela temperatura e pelos componentes do ar. Desenhistas interpretam isso no papel usando dois ou três planos separados de valores tonais. Os três exemplos no topo desta página combinam o forte contraste entre os valores de preto e de branco e a teoria de sobreposição de imagens para tentar recriar a sensação de distância.







Quando eu estava apenas começando a me desenvolver como desenhista, perspectiva era realmente difícil para mim. Eu nunca fui muito bom em matemática e todas aquelas linhas de perspectiva me confundiam; eu não conseguia pegar o conceito. Um dia, enquanto caminhava por uma praia, tive um estalo. Lembrei que havia lido que a linha do horizonte também corresponde ao nível do olhar do observador, não importa que posição ele ocupe. Então, decidi testar essa idéia. Certamente, descobri que o horizonte não era imóvel; quando eu me movia para cima ou para baixo, ele se movia comigo.

Por que isso acontece? Porque a linha do horizonte é a maior distância entre o observador e a curvatura da superfície da Terra. É um fenômeno ocasionado pela forma esférica da Terra e a grande disparidade entre os tamanhos de seres humanos e o planeta.

Outra maneira de pensar a respeito de nível do olhar é se referir a ele como "nível da câmera". Imagine estar na praia com sua câmera tirando fotos. O horizonte se move de acordo com a câmera porque ela está no nível do olhar. Quando as pessoas perguntam "onde está a câmera?", elas não estão procurando algo que está perdido. Elas querem saber que tipo de "enquadramento" está sendo proposto.

NA VIDA REAL, NÃO IMPORTA QUE POSIÇÃO VOCÊ TOMA EM RELAÇÃO AO HORIZONTE: ELE SEMPRE VAI ESTAR NO NÍVEL DO OLHAR. O HORIZONTE PARECE SEGUIR O NÍVEL DO OLHAR APENAS PORQUE NUNCA PODEMOS "VER" ACIMA OU ABAIXO DO PONTO NO QUAL A TERRA SE CURVA. EM QUADRINHOS E FILMES, O HORIZONTE (NÍVEL DO OLHAR) É SEMPRE O PONTO DE VISTA DA CÂMERA QUE "FILMA" A CENA.



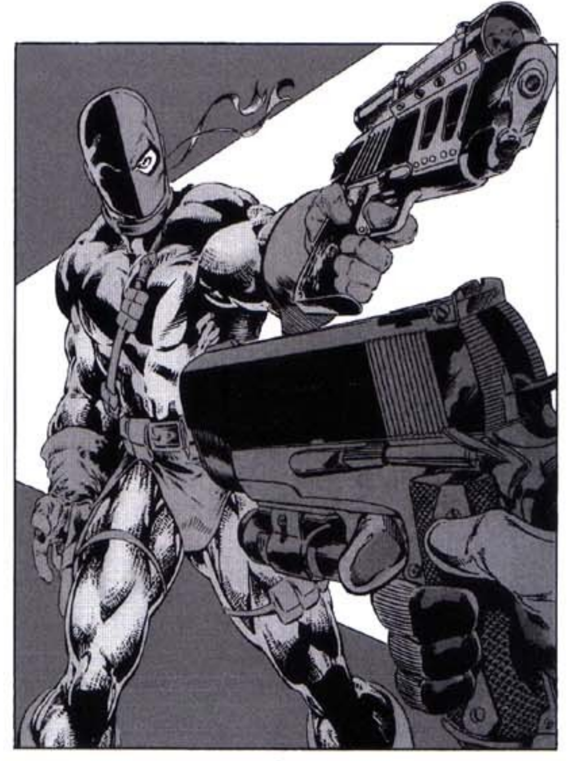
Pontos de fuga e sistemas de perspectiva

Uma vez que a linha do horizonte estiver estabelecida, é fácil introduzir um ponto de fuga. Esse é o nome do ponto na linha do horizonte para onde as linhas se convergem. O ponto de fuga é o local na distância que se alinha com a altura e posição da câmera.

Mantenha em mente que a linha do horizonte e o ponto de fuga são completamente arbitrários. Não há nenhuma regra sobre seu posicionamento; os artistas fazem escolhas baseadas no que é melhor para a narrativa.

Quando o ponto de fuga tiver sido definido, podemos começar a usar os sistemas de perspectiva: um ponto, dois pontos e três pontos de fuga. Perspectiva com um ponto de fuga é simples. O desenho do trilho de trem da página seguinte dá um bom exemplo disso.

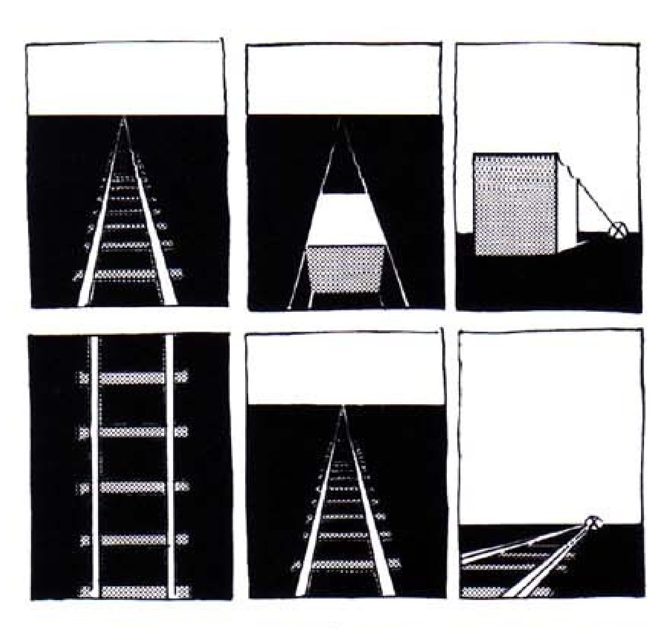
Perspectiva com um ponto de fuga só funciona quando um lado da caixa está voltado para a câmera. Como seria se um canto da caixa estivesse voltado para o observador? Teríamos então de usar perspectiva com dois pontos de fuga. Tenha em mente que o posicionamento dos pontos de fuga é a critério do artista. Se eles estiverem muito próximos, a forma pode ficar distorcida – como se a câmera estivesse bem em cima do elemento retratado. Se eles estiverem muito distantes um do outro, o elemento parecerá achatado. O posicionamento eficiente do ponto de fuga depende das exigências do roteiro e do efeito que o artista quer dar à cena.



COMPOSIÇÃO EM PERSPECTIVA ASSINADA POR TOM RANEY PARA DEATHSTROKE, THE TERMINATOR Nº 35.



A PERSPECTIVA EXEMPLAR DO SUPER-HOMEM DESENHADO POR JERRY ORDWAY.



ACIMA: UMA VEZ QUE VOCÊ ENCONTRA O PONTO DE FUGA, PODE DESENHAR QUALQUER FORMA NO CONTEXTO APROPRIADO. LEMBRE-SE QUE PROFUNDIDADE TEM UM PAPEL CRÍTICO EM CRIAR VISUALMENTE UMA NARRATIVA EMPOLGANTE. A PERSPECTIVA É UMA ÓTIMA FERRAMENTA PARA A CONSTRUÇÃO DE UMA CENA TRIDIMENSIONAL.

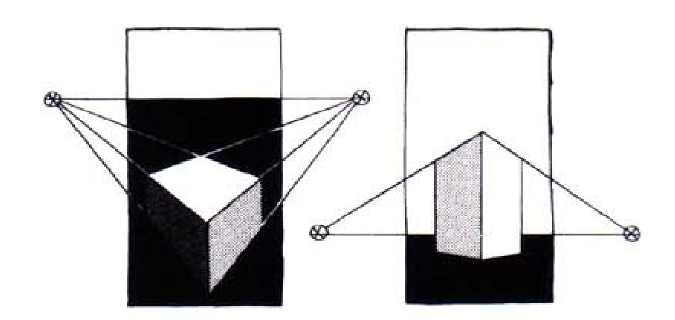
ABAIXO: DOIS EXEMPLOS DE PERSPECTIVA COM DOIS PONTOS DE FUGA. O PRIMEIRO EXEMPLO MOSTRA O OBJETO VISTO DO ALTO; O SEGUNDO MOSTRA-O VISTO DE BAIXO. ESSAS FORMAS ESTÃO BEM AO CENTRO DO PAINEL, MAS SE VOCÊ FOSSE ACRESCENTAR MAIS CUBOS, VERIA QUE A PERSPECTIVA SE APLICA A TODAS AS FORMAS, NÃO IMPORTA QUE POSIÇÃO ELAS OCUPEM.

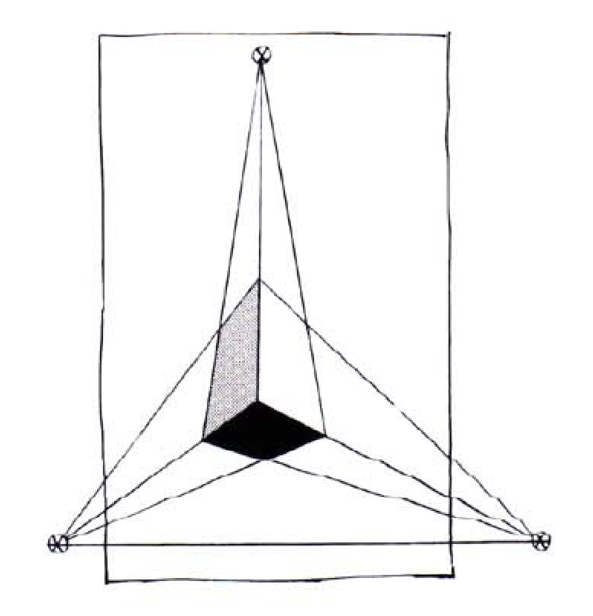
A perspectiva com três pontos de fuga é usada quando a câmera está inclinada para trás e apontando a uma grande distância ou inclinada para frente e apontando para baixo.

Uma vez que algum desses sistemas tiver sido estabelecido, o artista deve manter-se fiel a ele. Tudo que estiver na cena deve ficar alinhado corretamente com os pontos de fuga no horizonte. A perspectiva fica fácil de se executar quando tudo na cena obedece um padrão – quando tudo está arranjado de modo a corresponder ao sistema de perspectiva que está sendo usado.

Então, o que acontece quando a cena requer muitas formas posicionadas aleatoriamente? Cada uma das formas tem de ter seu próprio ponto de fuga. Apenas lembre-se que todos os pontos de fuga devem estar partindo da mesma linha do horizonte. Esta regra é especialmente importante quando se desenha mais de uma pessoa em uma cena. As pessoas naturalmente não ficam organizadas simetricamente de modo que fiquem todas alinhadas a um único ponto de fuga. A única exceção seria um agrupamento militar. Uma vez que você lidar com uma cena de multidão, haverá muitas variáveis a se considerar.

Há duas maneiras de lidar com esse problema. Uma é estar certo de que a linha do horizonte corta as pessoas no mesmo ponto em seus corpos. A partir do momento que o artista fizer *concessões* e variar diferenças de altura, esta será uma maneira simples e eficiente de manter as pessoas de uma multidão na proporção correta. Tenha em mente que isso funciona apenas se o nível do solo for plano.





À DIREITA: UM EXEMPLO DE PERSPECTIVA COM TRÊS PONTOS DE FUGA. PODEMOS VER TRÊS LADOS DA FIGURA. CADA ÂNGULO ESTÁ ALINHADO A UM PONTO DE FUGA. VOCÊ CONTROLA A FORMA E O ÂNGULO DO OBJETO AO ESCOLHER ONDE POSICIONAR OS PONTOS DE FUGA.



O que acontece se a câmera estiver apontando para cima ou para baixo? E, como resultado, não houver linha do horizonte cortando as figuras? Tão logo você possa encontrar o horizonte, você pode desenhar pessoas em proporção. No desenho da parte inferior da próxima página, os elementos estão abaixo da linha do horizonte.

Quando a linha do horizonte não cruzar nenhuma figura em ponto algum, tente isto: desenhe uma figura inteira de pé, no meio da página, sob a linha do horizonte. Esta será a figura a partir da qual todas as outras serão baseadas. Comece a desenhar a multidão de pessoas. Tão logo você tenha uma segunda figura numa posição que gostar, poderá medir as duas figuras, desenhando uma linha que conecta o topo das cabeças que continuam até a linha do horizonte. Desenhe outra linha desde o ponto de fuga até os queixos das duas figuras. Se as duas cabeças encontrarem o topo e o fundo das linhas de perspectiva, então as duas figuras estão em proporção correta entre si. Se não se encontrarem, então você precisará fazer um ajuste à segunda figura. Todas as figuras no painel precisam ser medidas em comparação com a primeira figura.

ESTA CAPA DE *FLASH* Nº 185 (FEVEREIRO DE 1969), POR ROSS ANDRU E MIKE ESPOSITO, USA UM SIMPLES PONTO DE FUGA. VOCÊ PODE ENCONTRÁ-LO?



UMA ILUSTRAÇÃO USANDO DOIS PONTOS DE FUGA. VOCÊ PODE ENCONTRAR A LINHA DO HORIZONTE? NOTE COMO O HORIZONTE PASSA ATRAVÉS DA MULTIDÃO VAGAMENTE NO MESMO PONTO, LEVANDO EM CONTA A VARIAÇÃO DE ALTURA DAS FIGURAS.

Não se limite a medir apenas cabeças. Isso se aplica a uma segunda figura cujo corpo inteiro não está no painel. O corpo inteiro pode ser facilmente medido com relação a outro corpo inteiro. Uma figura sentada deve ser medida em comparação a outra figura sentada. Desenhe uma perto da primera figura em pé e use-a para medir outras figuras sentadas. Faça testes com esse sistema. Pode levar um tempo até dominá-lo, mas ele irá aumentar tremendamente as opções visuais de um quadrinhista.

Além de posicionar figuras na perspectiva correta, devemos ter certeza de que o corpo humano (com suas várias partes) está em perspectiva consigo mesmo. Muitos problemas de desenho seriam resolvidos se todo desenhista iniciante tivesse isso em mente. Nós já vimos que o corpo é feito de diferentes formas. Cada uma dessas formas – retângulos, cones ou círculos – tem sua própria perspectiva. A fim de desenhar o corpo de maneira eficiente, o relacionamento entre ele e o horizonte deve ser considerado. Perspectiva está em todo lugar!



NESTE EXEMPLO DE PERSPECTIVA COM DOIS PONTOS DE FUGA, O HORIZONTE ESTÁ UM POUCO PARA BAIXO. O NÍVEL DO OLHO CORTA ATRAVÉS DE TODOS OS PERSONAGENS BEM ABAIXO DO JOELHO. DE *NIGHTWING* Nº 57 (JULHO DE 2001). ROTEIRO DE CHUCK DIXON E ARTE DE RICK LEONARDI E JESSE DELPERDANG.



NESTA CENA DESENHADA EM PERSPECTIVA COM TRÊS PONTOS DE FUGA, A MULTIDÃO ESTÁ ABAIXO DO HORIZONTE DE MODO QUE NÃO POSSA SER USADA PARA CHECAR A PERSPECTIVA DAS PESSOAS. CADA FIGURA PRECISA ESTAR NUMA DIAGONAL QUE VAI EM DIREÇÃO A UM PONTO DE FUGA NO HORIZONTE. UMA DIAGONAL VAI DO TOPO DO HOMEM DE CABELO ENCARACOLADO À ESQUERDA PASSANDO PELO PEITORIL DAS JANELAS DO OUTRO LADO. OUTRA DIAGONAL, VAI DO TOPO DO CASAL À ESQUERDA NA PARTE DE CIMA PASSANDO PELO TOPO DA CABINE TELEFÔNICA. COMBINADA COM A DIAGONAL QUE SE ESTENDE PELO FUNDO DAS MESMAS FIGURAS, AS LINHAS DE PERSPECTIVA FORMAM UM "CONE" NO QUAL AS FIGURAS PODEM SER POSICIONADAS EM PERSPECTIVA.

PARTE DOIS

NARRATIVA

O desenho de histórias em quadrinhos é determinado por dois critérios: o desenho e a narrativa. A maioria das pessoas consegue entender o que é o desenho dos quadrinhos: a habilidade de desenhar, de maneira que o público ache que o mundo que você criou é convincente. Se algo no desenho afasta o leitor dessa ilusão que o artista criou – personagens que se parecem com vegetais, carros que são futuristas demais, uma cozinha que não parece real, mãos que não se parecem com mãos – então, o artista terá falhado na sua função de desenhar. Desenhar depende da credibilidade. Há apenas uma coisa necessária para atingir essa credibilidade: prática. Quanto mais você desenha, melhor você fica.

Essa é a boa notícia. A má notícia é que artistas também são julgados por sua habilidade em transmitir informação de maneira clara e interessante. Contar uma história não significa apenas desenhar bem. A narrativa envolve a introdução de teorias e conceitos que requerem algum estudo e observação. Desenhar pode ser eficiente ou não, dependendo da experiência que o artista acumulou no que se refere à anatomia, perspectiva e composição.

SETE
JUSTAPOSIÇÃO

Justaposição é uma palavra esquisita que descreve um simples ato que produz um efeito singular nos quadrinhos. No dicionário, justaposição é definida como "o ato de posicionar junto ou ao lado para comparação ou contraste". Essa definição é correta, mas a narrativa envolve mais um propósito para a justaposição além de comparação e contraste: assimilação. Na narrativa seqüencial, assimilação significa "somar" ou "juntar". Leitores de quadrinhos somam os painéis separados de uma página para obterem uma maior compreensão da história. Imagens em painéis que ficam próximos um do outro automaticamente passam a ter uma relação por causa de sua proximidade. Por que isso acontece? Por que não podemos ter dois painéis próximos um do outro que não estão relacionados? A resposta está naquele pequeno espaço conhecido como "calha". O artista não apenas está com o controle das imagens dentro dos quadros, mas também sugere ao leitor o que acontece entre eles. O artista tem a habilidade de fazer isso pelo poder da justaposição – colocar duas imagens próximas



UM BELO EXEMPLO DE TRANSIÇÃO DE TEMPO DE 100 BALAS Nº 13 (PUBLICADO PELA OPERA GRAPHICA), POR EDUARDO RISSO. NOTE COMO A ÚLTIMA FILEIRA DE QUADRINHOS TEM UM CENÁRIO COMUM A TODOS OS QUADROS, QUE POR SUA VEZ SÃO DO MESMO TAMANHO, ENQUANTO OS PERSONAGENS SE MOVEM ATRAVÉS DA CENA. ENQUANTO ELES CAMINHAM PELA SEQÜÊNCIA DE QUADROS, O TEMPO TRANSCORRE DENTRO DA CENA. ROTEIRO DE BRIAN AZZARELO.



UM EXEMPLO DE TRANSIÇÃO PARA OUTRO LUGAR. A METADE SUPERIOR DESTA PÁGINA SE PASSA DENTRO DE UM CARRO. A METADE INFERIOR É NUMA FESTA. NO PEQUENO ESPAÇO ENTRE OS DOIS CENÁRIOS, O LEITOR PREENCHE A AÇÃO. POR CAUSA DA JUSTAPOSIÇÃO DOS DOIS LOCAIS, O LEITOR CONFIA QUE AS DUAS CENAS ESTÃO CONECTADAS. DE *BATMAN: GOTHAM NOIR* (2001). ROTEIRO DE ED BRUBAKER E ARTE DE SEAN PHILLIPS.

uma da outra e confiar que o leitor irá preencher a informação entre os dois quadros.

Esse é um aspecto singular da narrativa de história em quadrinhos que não é encontrado em qualquer outro meio. Isso requer ativa participação do leitor para completar a história. O leitor não apenas assimila as imagens separadamente num conjunto maior, mas também preenche os espaços de tempo e ação. E tudo isso acontece naquele pequeno espaço entre os quadros.



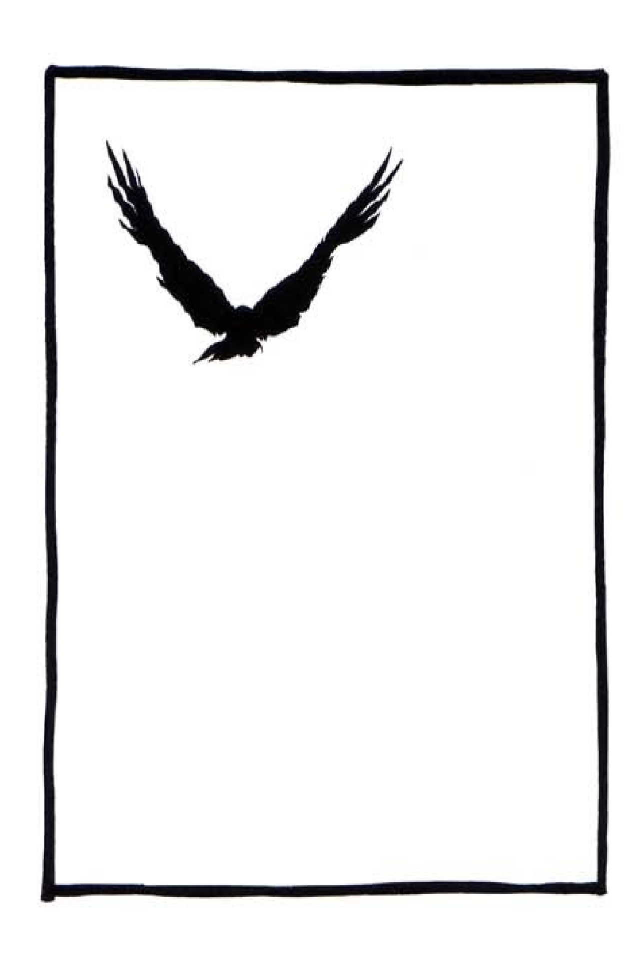
ESTA PÁGINA DE DAVE TAYLOR PARA *VERTIGO SECRET FILES* (AGOSTO DE 2000) NOS MOSTRA COMO MANIPULAR O TEMPO E A AÇÃO. OS QUADROS DOIS E TRÊS DIVIDEM UMA CENA PELA METADE. ESTA TÉCNICA REDUZ TANTO O TEMPO QUANTO A AÇÃO. EM VEZ DE LER A CENA NA VELOCIDADE QUE LEVARIA PARA OLHAR APENAS UM QUADRO, NOSSA MENTE É LEVADA A DETER A VISÃO O DOBRO DO TEMPO. ASSIM, LEMOS A CENA COMO SE FOSSEM DOIS PAINÉIS. ROTEIRO DE BRIAN AZZARELLO.



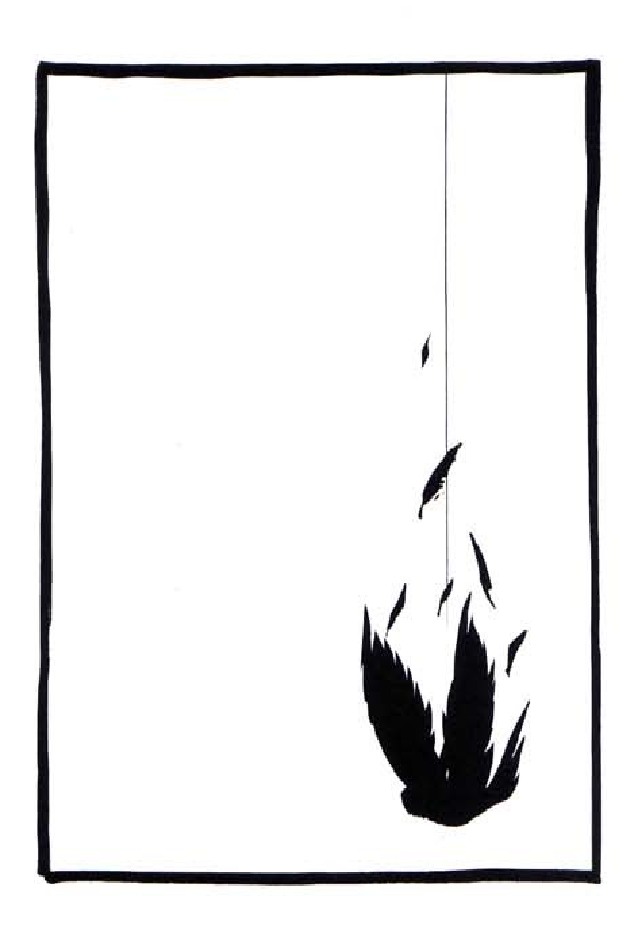




O PLANEJAMENTO DE *BATMAN: ANO UM* NO LÁPIS E TINTA DE DAVID MAZZUCCHELLI.

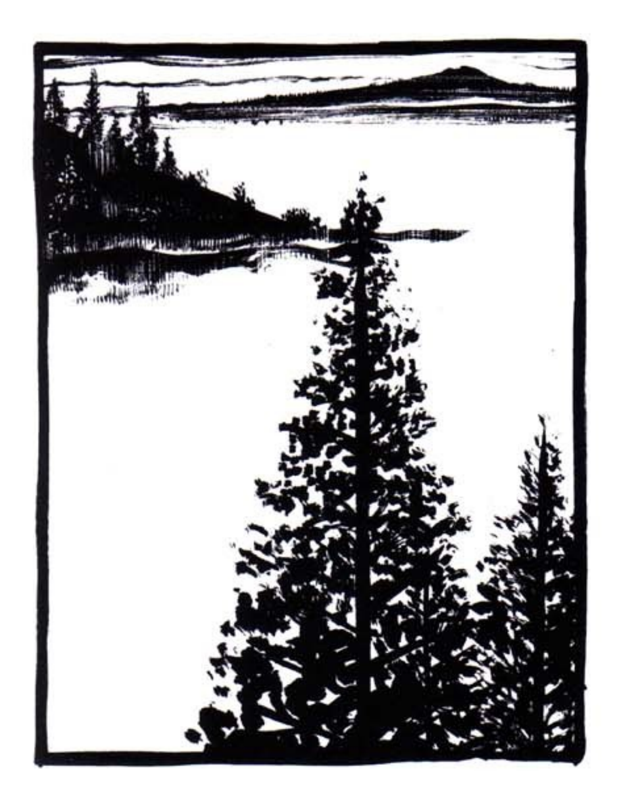










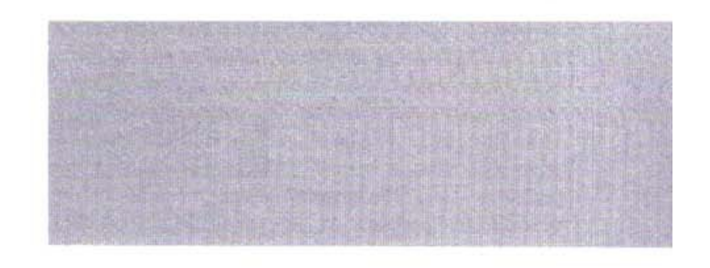




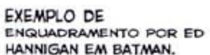
O significado das imagens

Embora tenhamos analisado a relação do leitor e do artista no processo da narrativa, há outro conceito de justaposição a ser considerado. É natural assimilar imagens separadas e tentar tirar uma conclusão delas. Mesmo imagens sem conexão podem ser juntadas na mente do leitor. Mas, e quanto à responsabilidade do artista para guiar a história com o uso seletivo de imagens? A escolha sobre o que justapor não pode ser arbitrária. Uma mesma imagem pode ter um diferente significado e propósito quando as imagens próximas a ela são modificadas. Embora o leitor seja um participante do processo, cabe ao narrador justapor as imagens cuidadosamente.

Vamos estudar um exemplo: temos aqui seis quadros com seis diferentes imagens. Há muitas maneiras possíveis de organizá-los; em cada uma delas, podemos produzir uma história diferente. Mais importante, cada maneira de organização altera também o significado de cada imagem individual, dependendo da ordem em que elas forem colocadas. Por exemplo, uma seqüência que podemos considerar é a seguinte: 6, 1, 5, 2, 3, 4. Nesta opção, o quadro 6 serve como ponto inicial da história, situando o cenário onde ela acontece. O painel seguinte mostra um pássaro voando. O leitor então presume que o pássaro está voando na locação que vimos na cena anterior (imagem 6), apenas porque aquele painel precede a imagem 1. Não há nenhuma evidência visual para corroborar essa idéia – não há árvores nem cenário de fundo para conectar as duas imagens. O leitor tira essa conclusão baseado inteiramente na justaposição das duas imagens. A imagem 5 é um close de uma pessoa com uma lágrima escorrendo pela face, segurando o que parece ser um rifle. Podemos presumir que este homem está prestes a atirar ou que já tenha atirado com a arma que está segurando. Também podemos presumir que ele tem alguma relação com o pássaro, porque as duas imagens estão próximas uma da outra. O que não sabemos é por que ele está chorando.






EXEMPLO DE ENQUADRAMENTO POR ED HANNIGAN EM BATMAN.



O EQUILÍBRIO DO ENQUADRAMENTO DE MIKE MIGNOLA NA GRAPHIC NOVEL *GOTHAM 1899*.



SEQÜÊNCIA VISTA POR DIFERENTES ÂNGULOS. POR ADAM KUBERT EM CLASH, MINISSÉRIE DE 1991.

O quarto quadro na seqüência é a imagem 2, que mostra o mesmo caçador. Ele parece estar levantando seu rifle e se preparando para atirar. O quinto quadro é a imagem 3: um close da arma atirando. O último quadro é a imagem 4, onde vemos o pássaro caindo ao chão.

Sobre o que é a história? Mais importante ainda, sobre o que você quer que essa história seja? Essa organização das cenas transmite a informação que você quer comunicar? Nos encontramos neste ponto, examinando as conexões das escolhas que fizemos e a eficiência dessas escolhas para comunicar sua história. E mesmo que essa organização funcione a princípio (por exemplo, não temos o pássaro caindo antes de o homem atirar, o que ficaria sem sentido), penso que podemos concordar que essa seqüência transmite a informação que um homem atirou num pássaro. É isso mesmo? É esse o tipo de história que você quer contar? As imagens estão justapostas para obter um máximo efeito?

Primeiro de tudo, aprendemos com essa experiência que devemos decidir o que queremos dizer. Quando eu esbocei inicialmente essas imagens para uma aula, queria comunicar uma história sobre a perda da inocência com o mínimo de quadros possível. A seqüência das cenas atingiu esse objetivo? Não estou tão certo, apesar de que foi passada a informação sobre um acontecimento de uma maneira lógica e compreensível. Como podemos tornar essa história mais clara?

Vamos usar exatamente os mesmos desenhos e reagrupá-los. Se é uma história sobre alguém que perde a inocência, talvez devêssemos focar a atenção no indivíduo em vez de começar com um cenário ou com um pássaro. Vamos começar no meio da ação e posicionar o caçador no começo da seqüência. Assim, o primeiro quadro será o desenho 2, o caçador apontando para atirar. Precisamos ver para o que o caçador está apontando, assim colocamos a imagem 1 como segundo quadro da seqüência. O leitor imediatamente entende a relação entre um quadro e outro por causa da justaposição das duas imagens. Há uma relação estabelecida por causa da informação dos quadros e a proximidade de um com o outro. O terceiro quadro deve ser a imagem 3, a arma atirando. Depois de a arma atirar, vemos o quarto quadro, imagem 4, o pássaro despencando do céu. Note a construção dessa seqüência de quatro quadros. Nós vamos e voltamos do caçador para o pássaro. Esta técnica, conhecida como *corte transversal*, cria um pouco de tensão entre os dois diferentes elementos. Quando o desenhista mostra algo ao leitor e depois esconde, o leitor começa a indagar sobre o objeto que não pode mais ser visto. É a curiosidade natural do homem que causa apreensão ou tensão no leitor.

Até este ponto estabelecemos a ação física da história: pássaro voa, caçador atira. Como chegamos à perda da inocência? O quinto quadro será a imagem 5, o caçador chorando. Ele está reagindo com tristeza e remorso pela morte do pássaro, e a morte de sua própria inocência. Com o simples puxar de um gatilho, ele mudou sua vida para sempre. Vamos terminar a história com a imagem 6, a cena com a floresta e o lago. O que na outra seqüência era o ponto de partida, agora tomou um significado totalmente diferente. O quadro extra agora serve como um pequeno toque no fim de uma seqüência que dá ao leitor o tempo de reagir ao que está sentindo o caçador. Note como o posicionamento desta imagem no final muda o sentido do quadro inteiramente, diferente do que quando foi usado no início da seqüência. A imagem não serve mais como cena inicial. Em vez disso, a imagem se torna imbuída da história que a precede. Torna-se uma história triste. A composição fala de solidão. Lembre que em ambos os agrupamentos de imagens, as próprias imagens são exatamente as mesmas. O significado delas muda baseado na natureza das imagens próximas a elas. Esse é o poder da justaposição.

EXERCÍCIO: COPIE AS SEIS IMAGENS QUE USAMOS EM NOSSA EXPERIÊNCIA E VEJA DE QUANTAS MANEIRAS DIFERENTES ELAS PODEM SER AGRUPADAS. TOME NOTA DE COMO AS IMAGENS MUDAM DE SIGNIFICADO DEPENDENDO DE QUE POSIÇÃO OCUPAM.

OITO

COMO PLANEJAR UMA PÁGINA

A fim de usar o desenho como meio de comunicar, devemos primeiro reconhecer que arte é linguagem. Como toda linguagem, tem suas próprias regras e convenções. As palavras que você está lendo agora são compreendidas porque nós, que falamos e lemos na mesma língua, concordamos com as regras de nossa linguagem. Palavras e frases são construídas de modo que, quando as usamos para falar ou escrever, somos capazes de nos comunicar com outras pessoas. As regras fundamentais da linguagem tornam possível a comunicação.

Que outros sistemas de linguagem existem? Matemática é um. Se não aprendêssemos as regras de adição, subtração, multiplicação e divisão, os números não teriam significado para nós. É o sistema de regras que nos permite compreender a história dos números. Linguagem de sinais é outro sistema de comunicação. A habilidade de compreender uma história pintada no ar requer que estudemos e aceitemos os princípios e conceitos dos sinais.

Desenhistas, como narradores, constantemente necessitam responder a esta simples questão: qual a melhor maneira para comunicar uma história? A disposição dos quadros numa página de quadrinhos serve a duas funções: 1) Apresentar uma história em uma série de quadros que precisam ser agrupados e desenhados de maneira compreensível; e 2) A disposição de quadros puxa o olho do leitor ao longo de uma rota intencionalmente determinada, chamada "fluir da história".

Quando um leitor olha para um gibi, seu cérebro primeiro registra a página como um todo. Só depois os quadros isoladamente entram em foco. A informação é processada rapidamente. Mesmo antes de a imagem interior do quadro ser absorvida, o observador já reuniu alguma informação sobre a forma e o tamanho do painel em si. Vamos ver algumas das maneiras que os quadrinhistas podem tirar vantagem disso.

Há duas maneiras de planejar uma página: *grid* (vamos chamar de *convencional*) e forma livre. Na página convencional de *Novos Deuses* (próxima página), não há variação de forma e tamanho dos quadros. Na página de *Showcase* (pág. 63), Jerry Grandenetti e Dick Giordano optaram por fazer quadros diferentes uns dos outros. Cada escolha pelo tipo de planejamento passa algum tipo de informação ao leitor, mesmo sem considerarmos a arte.

Uma vez que todos os quadros de uma página *convencional* se parecem, a diagramação da página não revela muito sobre a arte. Também não passa para o observador quais quadros são mais importantes ou quanto tempo deve-se levar em uma imagem. A abordagem *convencional* é considerada por muitos a mais difícil das duas, porque a forma livre pode disfarçar deficiências artísticas. O estilo convencional se funde ao plano de fundo muito rapidamente, forçando o leitor a prestar mais atenção nas imagens internas.

A diagramação de forma livre participa de maneira muito mais ativa no processo de comunicação que a forma *convencional*. A organização dos quadros, as relações de uns com os outros e seus tamanhos e formas comunicam informação, mesmo sem uma imagem dentro deles. Já que, enquanto narradores, estamos no negócio de transmitir informação, as escolhas que fazemos devem depender do que temos a dizer.



SEQÜÊNCIA DE AÇÃO DESENHADA POR NORMAN BREYFOGLE EM *BATMAN: SHADOW OF THE BAT* Nº 1, DE 1992.









UMA PÁGINA DESENHADA POR JACK KIRBY SEGUINDO O PADRÃO *GRID*. O FATO DE QUE TODOS OS QUADROS SÃO DO MESMO TAMANHO, FORÇA O LEITOR A PRESTAR MAIS ATENÇÃO NA ARTE QUE NA DIAGRAMAÇÃO DA PÁGINA. DE *NOVOS DEUSES* Nº 10 (SETEMBRO DE 1972). ARTE-FINAL DE MIKE ROYER, PUBLICADO NO BRASIL PELA OPERA GRAPHICA EM 2002.



ESTA PÁGINA DE *SHOWCASE* Nº82 (MAIO DE 1969) TEM UM ESTILO FORMA LIVRE DE DIAGRAMAÇÃO. EM VEZ DE PRIMEIRO FAZER A DISPOSIÇÃO DOS QUADROS, COMO NO ESTILO GRID, ESSA DISPOSIÇÃO PASSA A FAZER PARTE DA PRÓPRIA ARTE. DESENHO DE JERRY GRANDENETTI E DICK GIORDANO.

Nos primeiros três quadros em diagramação de forma livre da página 65, por exemplo, sei que será gasto menos tempo para se ler os quadros menores que o quarto quadro maior. O tamanho dos três quadros menores diz ao observador que a informação é provavelmente menos importante que o quadro maior. Também sei que eles são provavelmente parte de uma seqüência, porque estão na mesma fileira, e que a ação dentro deles é provavelmente mais rápida que nos quadros maiores.

Sei, pelo tamanho do quadro maior, que a informação contida lá deve ser a mais importante ou mais dramática da página. Por causa do tamanho, também sei que o leitor leva mais tempo neste quadro. Os dois últimos quadros, por causa de seu desenho, tendem a ser mais neutros que o resto. Posso apostar que eles estão conectados ao que acontece no quadro 4, sendo conseqüência direta do que acontece naquele quadro maior.

A segunda coisa que um artista deve considerar quando escolhe uma disposição de quadros para uma página é se essa escolha ajuda o leitor a seguir e compreender a história. Os quadrinhistas têm uma responsabilidade de pegar os leitores pela mão e levá-los através da história. O artista está no comando não apenas do que os leitores vêem, mas também de quando e como vêem.









ESTA É UMA BOA ILUSTRAÇÃO DE COMO FORÇAR O LEITOR A UM DIFERENTE FLUXO VISUAL. ESTA PÁGINA DEVE SER LIDA DE CIMA PARA BAIXO, E DEPOIS NOVAMENTE DE CIMA PARA BAIXO. DE *THE BRAVE AND THE BOLD* Nº 93 (JANEIRO DE 1971). ROTEIRO DE BOB HANEY E ARTE DE NEAL ADAMS.

ESTA PÁGINA FOI PLANEJADA PARA SER LIDA NUMA ESPÉCIE DE ZIGUEZAGUE. UM QUADRO FAZ A PONTE ENTRE A PRIMEIRA E A TERCEIRA CENA. UMA FILEIRA DE QUADROS NA VERTICAL LEVA ATÉ A ÚLTIMA CENA, NO FINAL DA PÁGINA. UM BOM EXEMPLO DE DIAGRAMAÇÃO DINÂMICA SEM CONFUNDIR A ORDEM DA LEITURA.

A tendência na cultura ocidental é de se ler da esquerda para a direita e de cima para baixo. De maneira bem genérica, esta é a versão mais simples de fluxo de história. A questão que aparece é se o artista quer usar esta forma já estabelecida de leitura ou, por algum motivo, escolher outra abordagem.

Há muitas possibilidades de diagramação de quadros – por exemplo, fazer o olho do leitor ir para cima e para baixo em vez de esquerda e direita. O mais importante elemento de disposição dos quadros é a clareza. Se a organização dos quadros não deixa clara a seqüência das cenas, o leitor será retirado da experiência narrativa. O objetivo é manter o público em seus assentos e sob seu controle.



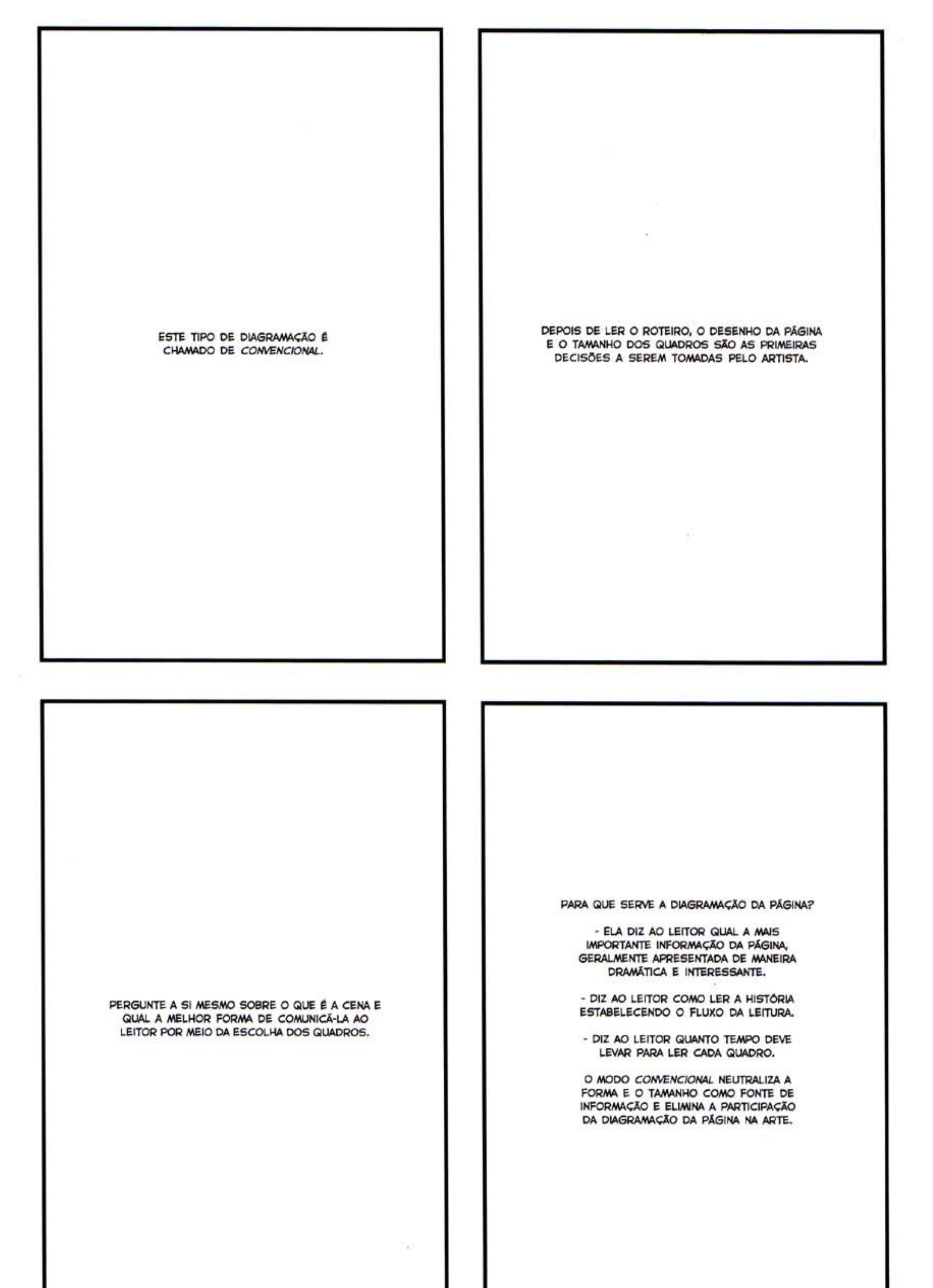
PLANEJAMENTO DE UMA PÁGINA DE *LEGENDS OF DARK KNIGHT* Nº 2, POR ED HANNIGAN, COM ARTE-FINAL DE JOHN BEATTY.



UM DESENHO DE PÁGINA DIFERENTE POR NEAL ADAMS NOS FORÇA A LER DE CIMA PARA BAIXO, DEPOIS ABRUPTAMENTE PARA A DIREITA QUASE PARA FORA DA PÁGINA E DEPOIS NOVAMENTE PARA A ESQUERDA, QUANDO BATMAN ENTRA PELA JANELA. DE *DETECTIVE COMICS* Nº 410 (ABRIL DE 1971). ROTEIRO DE DENNIS O'NEIL E ARTE-FINAL DE DICK GIORDANO.



WALTER SIMONSON USA O DESENHO DA PÁGINA COMO COMPLEMENTO DA AÇÃO E VICE-VERSA. O OLHO DO LEITOR SE MOVE PARA CIMA E PARA A DIREITA, NÃO APENAS POR CAUSA DA POSIÇÃO DOS QUADROS, MAS TAMBÉM PORQUE A FIGURA DE ÓRION DENTRO DOS QUADROS SE MOVE NESTA DIREÇÃO. NOTE TAMBÉM COMO A LINHA DO HORIZONTE CONECTA OS QUADROS 1 E 2, COMPELINDO-NOS A LER DA ESQUERDA PARA A DIREITA. O OLHO SE MOVE PARA BAIXO ATRAVÉS DOS QUADROS 2, 3 E 4; DA DIREITA PARA A ESQUERDA NO QUADRO 5; E DA ESQUERDA PARA A DIREITA NO QUADRO 6, FINALMENTE, CHEGANDO AO ÚLTIMO QUADRO. DE *ORION* Nº 12 (MAIO DE 2001).


ESTE TIPO DE DIAGRAMAÇÃO É CHAMADO DE *CONVENCIONAL*.
DEPOIS DE LER O ROTEIRO, O DESENHO DA PÁGINA E O TAMANHO DOS QUADROS SÃO AS PRIMEIRAS DECISÕES A SEREM TOMADAS PELO ARTISTA.
PERGUNTE A SI MESMO SOBRE O QUE É A CENA E QUAL A MELHOR FORMA DE COMUNICÁ-LA AO LEITOR POR MEIO DA ESCOLHA DOS QUADROS.
PARA QUE SERVE A DIAGRAMAÇÃO DA PÁGINA?
- ELA DIZ AO LEITOR QUAL A MAIS IMPORTANTE INFORMAÇÃO DA PÁGINA, GERALMENTE APRESENTADA DE MANEIRA DRAMÁTICA E INTERESSANTE.
- DIZ AO LEITOR COMO LER A HISTÓRIA ESTABELECENDO O FLUXO DA LEITURA.
- DIZ AO LEITOR QUANTO TEMPO DEVE LEVAR PARA LER CADA QUADRO.
O MODO *CONVENCIONAL* NEUTRALIZA A FORMA E O TAMANHO COMO FONTE DE INFORMAÇÃO E ELIMINA A PARTICIPAÇÃO DA DIAGRAMAÇÃO DA PÁGINA NA ARTE.

ESTA ABORDAGEM DE
DIAGRAMAÇÃO DA
PÁGINA É CHAMADA
DE FORMA LIVRE.

O DESENHISTA PODE FAZER
QUALQUER DISPOSIÇÃO DAS
CENAS, DESDE QUE DE FORMA
CLARA E COMPREENSÍVEL.

ESSES TRÊS PRIMEIROS QUADROS SÃO
PROVAVELMENTE LIDOS MAIS RAPIDAMENTE
PORQUE SÃO MENORES E ESTÃO
POSICIONADOS NUMA MESMA FILEIRA.

COMO ESTE QUADRO É O MAIOR, ELE PROVAVELMENTE SERÁ O DE MAIOR DRAMATICIDADE VISUAL OU O MAIS SIGNIFICATIVO NO QUE SE REFERE À INFORMAÇÃO. NA MAIORIA DOS CASOS, ACONTECEM AS DUAS COISAS AO MESMO TEMPO. O MAIOR QUADRO NA PÁGINA É GERALMENTE A ÂNCORA DA PÁGINA, AO REDOR DO QUAL OS OUTROS QUADROS CIRCULAM. LEMBRE-SE QUE TODOS OS QUADROS ESTÃO RELACIONADOS E CONECTADOS ENTRE SI.

O FORMATO E O TAMANHO DO
QUADRO SÃO ESCOLHIDOS DE
ACORDO COM A INFORMAÇÃO
QUE ELE CONTÉM.

A DIAGRAMAÇÃO DE FORMA LIVRE TORNA
POSSÍVEL O DESENHO DA PÁGINA E O FORMATO
DOS QUADROS SE FUNDICEM COM A PRÓPRIA
ARTE. ELES SE TORNAM UMA COISA SÓ.

Quadros inseridos

Há outras alternativas de diagramação de página que se enquadram na forma livre. Uma dessas alternativas é conhecida como *quadro inserido*. Trata-se de um quadro posicionado dentro de um quadro maior. Ele pode estar totalmente dentro do espaço maior, ou pode fazer uma ponte entre dois quadros, rompendo as bordas de ambos.

Quando um quadro inserido é colocado totalmente dentro dos limites de um quadro maior, isso geralmente significa que ele está conectado à informação contida no painel maior. A informação mais importante está contida no quadro maior. Por exemplo, uma mão dando ignição num carro pode ser um quadro inserido num quadro maior mostrando o carro saindo do acostamento. O tempo transcorrido entre esses dois painéis na história é também encurtado consideravelmente porque o quadro inserido está dentro da imagem maior. As ações ocorrem quase simultaneamente por causa da proximidade de uma cena com a outra.

Quando o quadro inserido está posicionado entre outros dois quadros, o efeito primário é agir como um guia direcional para o fluir da história. Ele leva o leitor para o painel seguinte e para o próximo estágio da ação. Lembre-se que a parte mais importante de sua comunicação é a clareza. Se um painel inserido confunde a história, não o use. As opções que você escolhe devem servir à narrativa.





O USO DE QUADROS INSERIDOS É PRINCIPALMENTE UMA DECISÃO COMPOSICIONAL. *NA PÁGINA DE ESQUERDA, DE GANGLAND* Nº1, O ESCRITOR E DESENHISTA DAVE GIBBONS USA O QUADRO INSERIDO COMO TRANSIÇÃO ENTRE OS QUADROS 2 E 4 AO POSICIONÁ-LO SOBRE OS LIMITES ENTRE ELES.

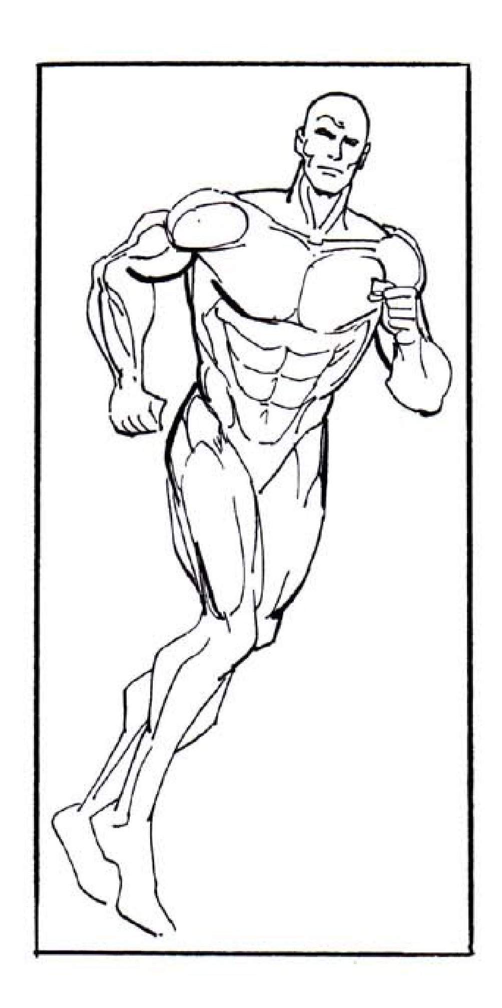
BATMAN REIGN OF TERROR (1999), O ESCRITOR MIKE BARR E O ARTISTA JOSÉ GARCIA-LÓPEZ COLOCAM O QUADRO INSERIDO DENTRO DE UM QUADRO MAIOR. NÃO IMPORTA ONDE FOR COLOCADO, O QUADRO INSERIDO NÃO DEVE INTERFERIR NO FLUXO DA HISTÓRIA. EM AMBOS OS CASOS, O QUADRO INSERIDO GUIA O LEITOR ATÉ A INFORMAÇÃO SEGUINTE.

Requadros rompidos

Uma das características que tenho notado em jovens artistas é a necessidade de romper as fronteiras dos quadros. Geralmente é a primeira experiência fora do padrão que acontece. Romper os limites do quadro pode criar uma variedade de efeitos benéficos, mas assim como qualquer escolha que o quadrinhista faz, há também conseqüências.

No exemplo abaixo, a figura se torna muito mais dramática quando rompe os limites do quadro. O posicionamento da forma em frente do quadro cria uma profundidade e dimensionalidade para a cena que é bastante eficiente. A figura salta ao observador muito mais que no primeiro exemplo, no qual a figura está contida no quadro.

Os problemas começam quando você considera os efeitos que este quadro pode ter nos outros quadros da mesma página. O leitor tende a seguir a diagonal da figura e é levado por ela da mesma maneira que um painel inserido é usado para orientar a visão do observador. É extremamante importante que o desenho da página sirva para contar a história. Se alguma das escolhas de diagramação de página confunde o leitor ou não deixa clara a ordem das cenas, então essa disposição dos quadros está sendo ineficaz.





ROMPER OS LIMITES DO QUADRO COM UMA FORMA CRIA UMA ILUSÃO DE PROFUNDIDADE E FAZ O PERSONAGEM "SALTAR" DO PLANO DA PÁGINA. NESTE EXEMPLO, A FIGURA DA ESQUERDA PARECE DESCONFORTÁVEL E CONFINADA.

Requadros

Há uma variedade de requadros – que é a moldura do quadrinho – que o quadrinhista pode usar no processo de elaborar uma página. A época do requadro com linha fina já é passado. Os requadros agora são tão variados quanto a imaginação do artista permitir. A página clássica de quadrinhos tem uma calha branca e uma linha fina preta ao redor de cada quadro. Como fomos condicionados a aceitar esta configuração como "normal" para uma HQ, os quadros não parecem diferentes o bastante para causar qualquer impacto no leitor.

Uma calha preta muda bastante o visual da página. Além de ser uma ruptura com a diagramação clássica de uma página, calhas pretas têm a tendência de puxar os quadros para dentro e fazer a página parecer que está menor e mais preenchida. Se eu optar por uma calha preta, tentarei compensar fazendo a arte interna de cada quadro menos congestionada, dando à página a ilusão de mais espaço, ficando mais arejada.

Alguns requadros são escolhidos com o único propósito de atrair mais atenção para uma determinada cena. O requadro de duplo-quadro é um bom exemplo disso. Usado com moderação, ele pode separar esse quadro do resto da página com bastante eficiência. O fator crítico, nesse caso e em muitos outros exemplos, é usar esses tipos de requadros sem muita freqüência. Isso preservará sua qualidade única e irá assegurar que esses quadros, em virtude do contraste com o resto da página, recebam mais atenção que os demais quadros com bordas convencionais. No caso de requadro de duplo-quadro, você tem também a opção de preenchê-lo com cor. Isto irá diferenciar o quadro do resto da página ainda mais.

Nos últimos 15 anos, pelo menos, surgiu o quadro com requadro cada vez mais flexível: um requadro de forma livre, sem regras. O requadro não é executado com linhas retas, mas feito a mão, com traço irregular. Pode variar de um traço a mão casual até um mais expressivo e violento. Esta abordagem é usada muitas vezes para refletir algum evento traumático dentro da cena. O requadro realmente se torna uma extensão da arte interna.

O desenhista, enquanto narrador, pode decidir construir uma página sem requadros. Casos assim são bem evidentes nos trabalhos de Will Eisner, especialmente na fase pós-Spirit. É uma tentativa de desenhar a página como uma unidade, em vez de dividi-la em painéis. Se manipulados apropriadamente, a leitura quadro a quadro pode ser mais suave e absorvida com mais eficiência.

UMA PÁGINA DE QUADRINHOS COM CALHA PRETA. DE *BATMAN PRETO & BRANCO* Nº 3. ROTEIRO E ARTE DE BILL SIENKIEWICZ.

SWORD OF AZRAEL Nº 1 (OUTUBRO DE 1992) POR JOE QUESADA E KEVIN NOWLAN. NOTE COMO A LÂMPADA SUSPENSA ATRAI A ATENÇÃO DO OLHO NO PRIMEIRO QUADRO E COMO O CÍRCULO É USADO COMO ELEMENTO DE DIAGRAMAÇÃO DA PÁGINA. AS CALHAS SÃO PRETAS. QUADROS 2, 3 E 8 TÊM REQUADROS DE DUPLO-QUADRO AO REDOR. A TIRA INTERMEDIÁRIA TEM OUTRO TIPO DE REQUADRO QUE ESTABELECE ESSA SEQÜÊNCIA COMO TENDO UMA IDENTIDADE SEPARADA DO RESTO DA PÁGINA. O ÚLTIMO QUADRO TEM UMA SANGRIA QUE GUIA O LEITOR PARA FORA DA PÁGINA EM DIREÇÃO À PÁGINA SEGUINTE. ESTA DIAGRAMAÇÃO AGE COMO CONTRAPONTO À LÂMPADA DO PRIMEIRO QUADRO, QUE GUIOU O LEITOR PARA DENTRO DESTA PÁGINA. ROTEIRO DE DENNIS O'NEILL.

UMA PÁGINA CLÁSSICA DE QUADRINHOS COM CALHA BRANCA. DE *BATMAN PRETO & BRANCO* Nº 4. ROTEIRO DE JAN STRNAD E DESENHOS DE KEVIN NOWLAN.

ESTA PÁGINA DE *HELLBLAZER* Nº 104 (AGOSTO DE 1996) É UM BOM EXEMPLO DE REQUADROS COM EXPRESSIVA FORMA LIVRE. ROTEIRO DE PAUL JENKINS E ARTE DE SEAN PHILLIPS.



Uma tempestade cai em Gotham...
Em um bairro comum e quieto na área residencial da cidade...
Comum.
PAPAI! NÃO! NÃO MACHUQUE A MAMÃE!
NÃO! PAPAI! POR FAVOR!
COISAS TORTAS
FILHOTES!
PAPAI...
A situação vai de mal a pior...
Eu pulei... mas mesmo assim era tarde demais...
Ela se torce, gira, tenta se endireitar.
Sua pequena espinha estala quando seu corpo bate na calçada gelada.
...para.
NO NO NO!
NO
Outros ossos quebram. O barulho parece vidro quebrando.
Normalmente, uma queda dessa altura não é fatal para criaturas abençoadas com um equilíbrio superior e nove vidas.
Normalmente.
Mas agora, por causa do pai dessa garota, ela morreu, deixando pequenos órfãos.
O ódio e rancor parecem explodir meu coração. Eu nem consigo expressar o que sinto.
Tudo o que eu quero é machucar ele. MUITO. VÁRIAS VEZES.



MONSTROS NO ARMÁRIO
TENHA CUIDADO, MARTHA.
CUIDADO. ESSAS RUAS DA CIDADE GRANDE NÃO SÃO SEGURAS À NOITE.
"Amigo, você não sabe o quanto está certo."



NÃO, DOUTOR. NINGUÉM DEVE SABER.
SABER O QUÊ?
SOBRE AZRAEL.
AZRAEL?
ESCUTE... ISSO É O QUE VOCÊ DEVE SABER. ABANDONE MEU CORPO PARA SER ACHADO POR ESTRANHOS....
NÃO!
...E ARMA O PACOTE QUE EU DEIXEI COM VOCÊ. ELE CONTÉM O QUE VOCÊ PRECISA.
EU FALHEI.
PAI!
16



EU FIZ O MELHOR QUE PUDE NESSA SITUAÇÃO... PARA IGNORAR O SANGUE DE DEMÔNIO DENTRO DO MEU CORPO E ESTAS PEREBAS E VERMES EM MIM, HEHE...
O LANCE É O SEGUINTE, JOHN. EU VIM DE MUITO LONGE. FIQUEI MUITO OCUPADO VENDO O QUE ESTAVA ACONTECENDO PARA CUIDAR DA SUA AMIGA XAROPE.
"O INFERNO NÃO ERA EXATAMENTE O QUE EU ESPERAVA, DEVO DIZER. AFINAL DE CONTAS, VOCÊ E EU TEMOS NOS ENCONTRADO BASTANTE POR AÍ, NÃO É? HEHE.
"VOLTANDO: O QUE NÓS SEMPRE VEMOS É SOMENTE NOSSO INFERNO PARTICULAR.
EU ESPERAVA UMA DANAÇÃO DIFERENTE. UM TIPO DE TORTURA PSICOLÓGICA, SABE... MAS SÓ TINHA GANCHOS E CORRENTES.
NÃO DAVA PRA SER MAIS ÓBVIO, DAVA?
"NA VERDADE, O INFERNO É UMA INCESSANTE MUTILAÇÃO DA ALMA.
2

Os quadros não são passivos. Seu tamanho e formato não apenas influenciam a composição interna, mas também podem comunicar o valor da informação que eles contêm. Quadros isolados interagem uns com os outros para dar ao leitor uma maior compreensão da informação que o desenhista está tentando comunicar. As escolhas de diagramação e formato dos quadros devem ser uma decisão deliberada, refletindo as necessidades da história. Cada decisão que o artista toma abre uma série de outras opções. Para cada ação há uma reação. Pense no que suas escolhas simbolizam.





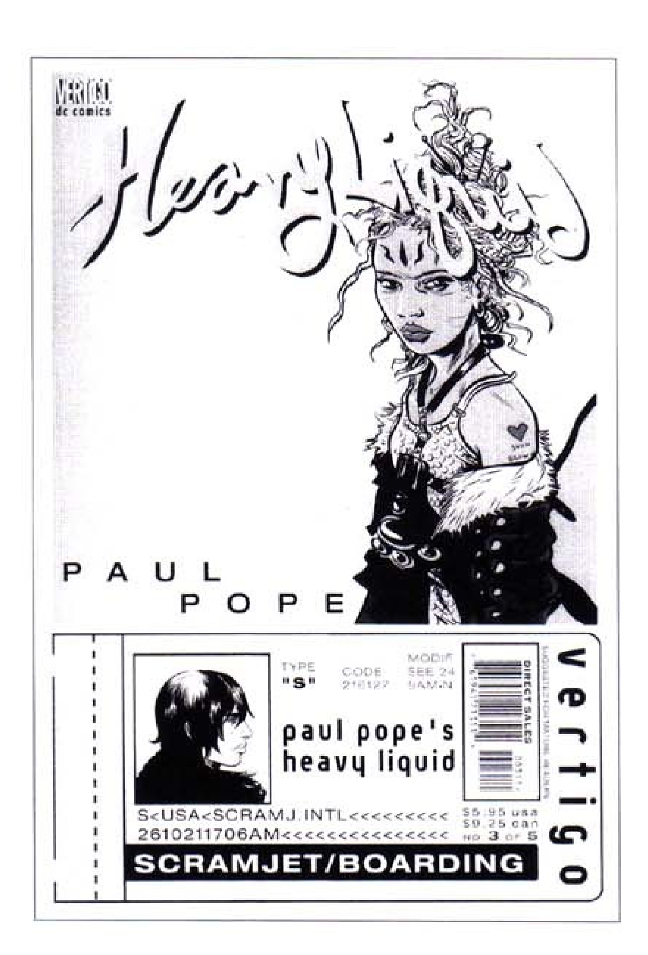
NESTA PÁGINA, QUADROS COM REQUADROS DE FORMA LIVRE DO ARTISTA, COMBINADOS COM UMA DIAGRAMAÇÃO CLÁSSICA. DE *JLA ANNUAL* Nº 1 (1997). ROTEIRO DE BRIAN AUGUSTYN E DESENHOS DE GENE HA.

ESTA PÁGINA DE *ORION* Nº 11 (ABRIL DE 2001) NÃO TEM QUADROS DEFINIDOS. TEM UM FLUXO DE HISTÓRIA QUE PERMITE AO LEITOR LEVAR MAIS TEMPO ABSORVENDO INFORMAÇÃO. CRIAR ESSE TIPO DE DIAGRAMAÇÃO É MUITO DIFÍCIL E REQUER UM FORTE CONHECIMENTO DE COMPOSIÇÃO E PLANEJAMENTO. ROTEIRO E ARTE DE WALTER SIMONSON.

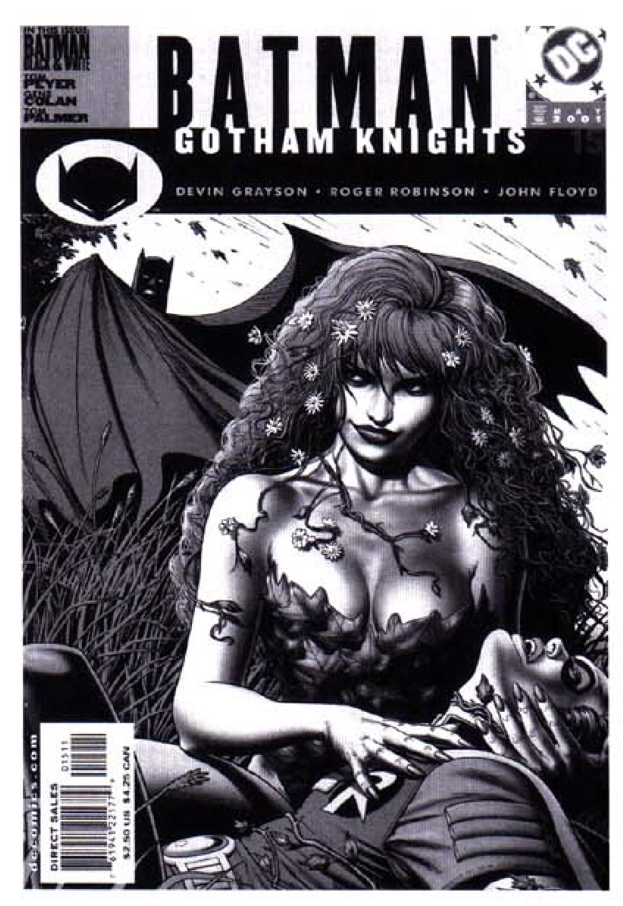
Capas

Desenhar capas de revistas em quadrinhos implica lidar com alguns problemas. Embora as dimensões de uma capa sejam as mesmas das páginas, há alguns elementos que não existem no interior, pois uma capa deve incluir o logotipo da editora e o código de barras, que devem ser considerados na hora de se planejar a capa. Mudar os logotipos ou suas posições podem dar destaque a sua capa em comparação às outras, porém, com essa opção pode ficar complicado para o leitor ver e/ou reconhecer o logotipo. A maioria deles é identificada com os personagens tanto quanto seus uniformes.

A capa deve ter um tratamento diferente do interior, pois tem um objetivo diferente. Enquanto a arte interna tem de contar uma história, a imagem de capa é planejada para levar os leitores a comprar a revista. Geralmente, a imagem de capa não é afetada por nenhum outro quadro. Na maioria das vezes é uma única imagem que deve funcionar por si própria. Isso significa que o personagem principal precisa ser visto de frente, com seu rosto à mostra. Capas que dão atenção às costas do herói têm sido usadas, mas elas são raras, porque não mostrar o rosto do herói não é uma maneira eficiente de comunicação com um leitor regular, ou de atrair um novo leitor.



NESTA MUITO BEM PLANEJADA CAPA DE *HEAVY LIQUID* Nº 3 (DEZEMBRO DE 1999), PAUL POPE INCORPORA O TEXTO E O CÓDIGO DE BARRAS NO DESENHO DA PÁGINA.

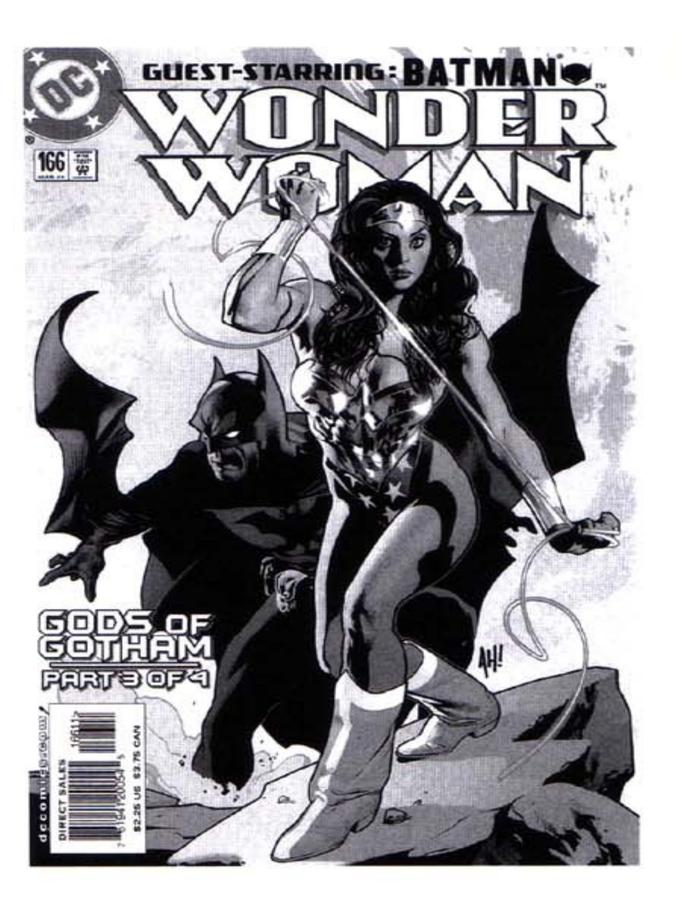


CAPA DE BRIAN BOLLAND PARA *BATMAN – GOTHAM KNIGTHS* Nº 15, DE 2001.

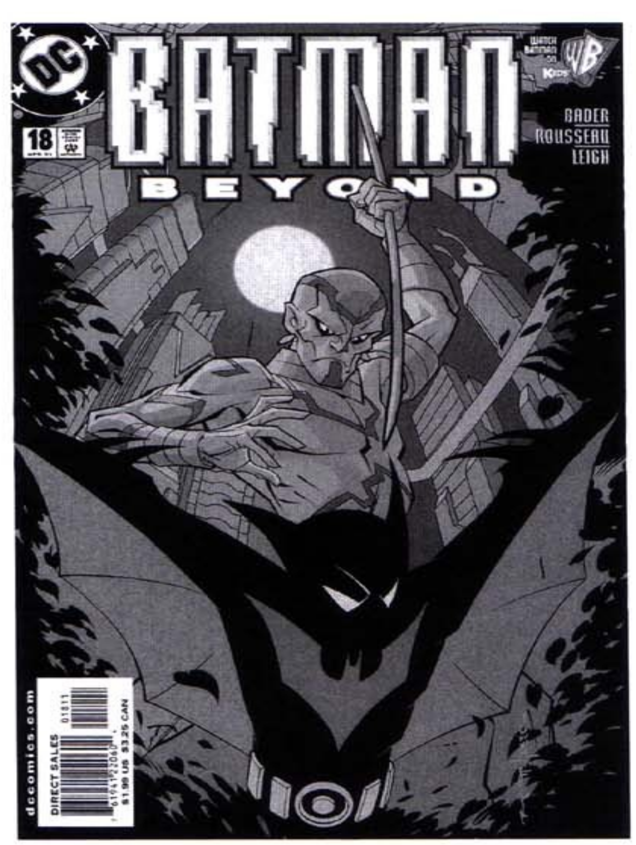
As capas podem ser classificadas de várias maneiras. Eis algumas delas:

Herói em apuros – é provavelmente o tipo mais comum. A teoria é de que os leitores eventuais são mais curiosos quanto ao destino do personagem quando eles o vêem em problemas do que quando o herói parece vitorioso. Ameaça potencial é mais interessante que a certeza da vitória.

Capa posada – está se tornando mais e mais freqüente. Consiste de um herói (ou vários) de corpo inteiro ou meio corpo em uma posição altiva. A ênfase é mais no desenho do que em qualquer outra coisa. A única diferença real entre este tipo de capa e a do herói vitorioso é que a capa posada centraliza a atenção apenas no herói, quer a imagem da vitória inclua ou não o vilão derrotado.



ALGUMAS VEZES, UMA CAPA É BONITA O SUFICIENTE PARA JUSTIFICAR A COMPRA DE UMA REVISTA, COMO NESTA DESENHADA POR ADAM HUGHES, PARA A REVISTA *WONDER WOMAN* Nº 166 (MARÇO DE 2001).



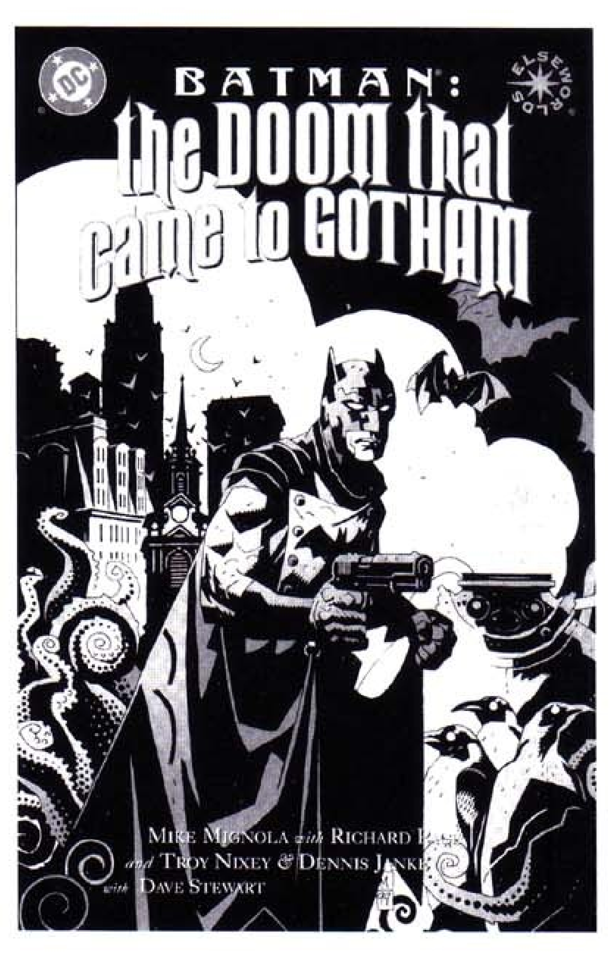
A CAPA CLÁSSICA EM QUE O HERÓI DA REVISTA PARECE ESTAR COM PROBLEMAS. MUITAS VEZES, A CENA É APRESENTADA DE MANEIRA QUE PAREÇA ESTAR DESTINADO À DERROTA. ESTA ABORDAGEM OBJETIVA PROVOCAR O LEITOR A COMPRAR A REVISTA A FIM DE DESCOBRIR COMO O SUPER-HERÓI SE LIVRA DA CONFUSÃO. DE *BATMAN BEYOND* Nº 18 (ABRIL DE 2001). DESENHOS DE BRIAN STELFREEZE.

Capa de mistério – é caracterizada por apresentar uma situação que pode provocar curiosidade no leitor. Muitas capas nos anos 60 e 70 foram feitas a partir desta premissa.

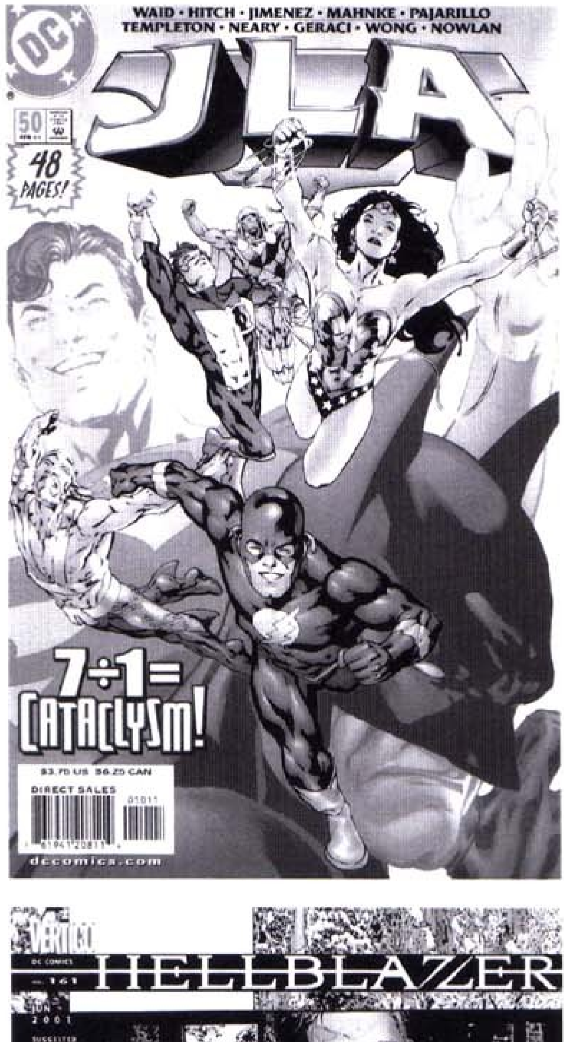
Nenhuma dessas categorias segue uma regra rígida. As capas são limitadas apenas pela imaginação do editor, diretor de arte e o ilustrador. Novos conceitos podem vir de qualquer um a qualquer tempo. Felizmente, eles podem vir de alguém como... você!



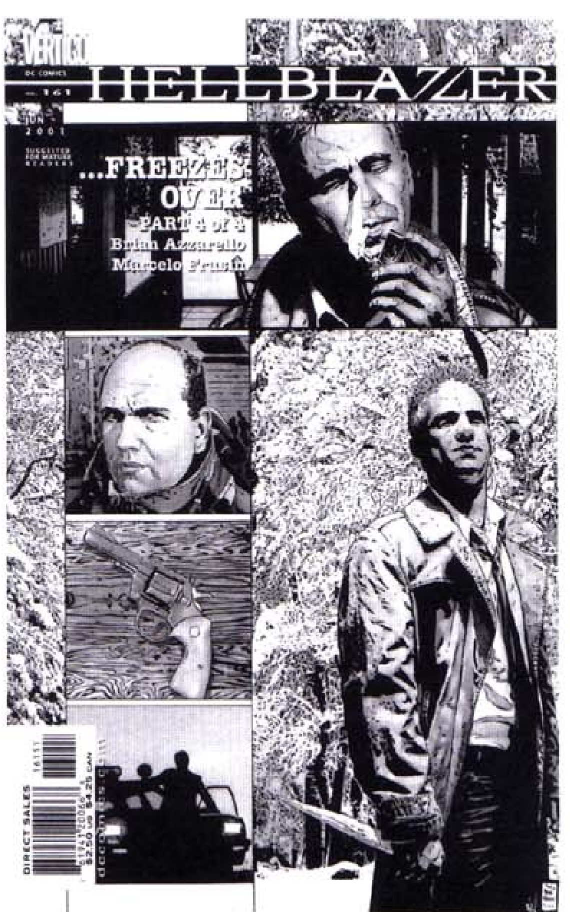
SUPERMAN ADVENTURES Nº 54 (ABRIL DE 2001). DESENHOS DE MIKE MANLEY E TERRY AUSTIN.

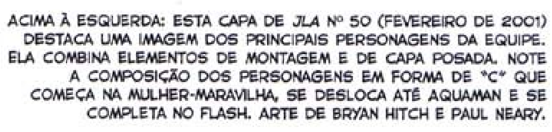


UMA CAPA DE MONTAGEM CLÁSSICA POR MIKE MIGNOLA PARA A REVISTA *BATMAN: THE DOOM THAT CAME TO GOTHAM* (2000). MIKE FAZ CAPAS QUE, NAS MÃOS DE DESENHISTAS MENOS EXPERIENTES, PODERIAM SE TORNAR FACILMENTE CONFUSAS, SEM UM PONTO FOCAL DISTINGUÍVEL. NOTE COMO AS RELAÇÕES DE PRETO-E-BRANCO SÃO ESPECIALMENTE PLANEJADAS DE MODO QUE A IMAGEM PERMANEÇA CLARA E COMPREENSÍVEL.








ACIMA À ESQUERDA: ESTA CAPA DE *JLA* Nº 50 (FEVEREIRO DE 2001) DESTACA UMA IMAGEM DOS PRINCIPAIS PERSONAGENS DA EQUIPE. ELA COMBINA ELEMENTOS DE MONTAGEM E DE CAPA POSADA. NOTE A COMPOSIÇÃO DOS PERSONAGENS EM FORMA DE "C" QUE COMEÇA NA MULHER-MARAVILHA, SE DESLOCA ATÉ AQUAMAN E SE COMPLETA NO FLASH. ARTE DE BRYAN HITCH E PAUL NEARY.

ACIMA: UM EXEMPLO DE CAPA DE MISTÉRIO. EMBORA NINGUÉM ESTEJA EM PERIGO IMINENTE, O MISTÉRIO DA SITUAÇÃO DEVE SER ATRAENTE O BASTANTE, A FIM DE PROVOCAR CURIOSIDADE NO LEITOR PARA QUE ELE SE SINTA IMPELIDO A COMPRAR A REVISTA. DE *BATGIRL* Nº 16 (JULHO DE 2001). DESENHOS DE SCOTT McDANIEL E ROBERT CAMPANELLA.

À ESQUERDA: ESTA CAPA DE TIM BRADSTREET PARA *HELLBLAZER* Nº 161 (JUNHO DE 2001) APRESENTA INFORMAÇÕES EM QUADROS INDIVIDUAIS MENORES. COM ABORDAGEM SIMILAR A PÁGINAS INTERNAS DE REVISTA, ESTE PLANEJAMENTO DE CAPA É BASEADO NA TEORIA DE QUE O LEITOR IRÁ ASSIMILAR AS IMAGENS E SUA INFORMAÇÃO PARA CRIAR UMA PEÇA COESA DE INFORMAÇÃO.

Splash pages

Há dois tipos de splash pages, ou quadros de página inteira: o splash de abertura e o splash interno. O splash de abertura é caracterizado pela inclusão do título da história e dos créditos dos autores envolvidos. Alguns splashes de abertura são pin-ups, enquanto outros formam parte da narrativa. O último tipo de splash de abertura pode ser encontrado em qualquer das primeiras quatro páginas de uma história. Se uma splash page aparecer em algum momento após essas páginas, deve ser considerado um splash interno porque o leitor já está bem dentro da história.

Uma vez que o splash interno é parte da narrativa, ele não inclui título nem créditos. Em vez disso, seu propósito é ilustrar um momento dramático importante da história que pode ser melhor apresentado como uma página inteira.



À DIREITA: BRUCE TIMM E GLEN MURAKAMI NUMA PÁGINA ESTILO JACK KIRBY, UM SPLASH QUE É PARTE DE UMA NARRATIVA MAIOR. DE *BATMAN ADVENTURES ANNUAL* Nº 2 (1995).

ABAIXO: GIL KANE DESENHA O CAPITÃO MARVEL COM A TÍPICA ANATOMIA DE SUPER-HERÓI. A ARTE-FINAL É DE KEVIN NOWLAN. DETALHE DE *SUPERMAN: DISTANT FIRES* DE 1998. COM ROTEIRO DE HOWARD CHAYKIN.

ABAIXO À DIREITA :SPLASH PAGE DESENHADA POR TIM SALE EM *BATMAN: THE LONG HALLOWEEN*, DE 1997.






LOIS! VOCÊ ESTÁ BEM?
"HÁ ALGUMAS COISAS QUE NÃO ENTENDEMOS A RESPEITO DO LUGAR ONDE VOCÊ ESTÁ INDO..."
LEMBRE-ME DE TER UMA CONVERSINHA COM O BOM PROFESSOR QUANDO NÓS VOLTARMOS!
Super-Homem criado por JERRY SIEGEL & JOE SHUSTER



Página dupla

Páginas duplas podem ser de abertura ou internas. A dramaticidade de uma página isolada espalhada pelas dimensões de duas páginas deve ser usada em acontecimentos muito especiais. Nada dilui mais a eficácia de um página planejada do que sua repetição.

As regras de composição se aplicam a capas, splashes e páginas duplas da mesma maneira que se aplicam a composições de outras dimensões. A página dupla tem diferentes medidas, mas todas as teorias de equilíbrio, bissecção e contraste são aplicáveis. Entretanto, na arte interna a teoria de justaposição pode ajudar uma imagem a ter sucesso porque ela funciona com outras imagens para se comunicar com o leitor, enquanto imagens de página inteira devem se manter por si próprias.

À ESQUERDA: ESTA PÁGINA MUITO BEM EXECUTADA É PARTE NARRATIVA E TAMBÉM PÁGINA DE ABERTURA COM CRÉDITOS INCLUÍDOS. NOTE COMO AS DUAS PÁGINAS SÃO ORGANIZADAS FORMANDO UM "V". DE *SUPERMAN* Nº 169 (JUNHO DE 2001). ROTEIRO DE JEPH LOEB E ARTE DE ED MCGUINESS E CAM SMITH.

NAS DUAS PRÓXIMAS PÁGINAS: JOE KUBERT FAZ UMA PÁGINA DUPLA NA CONTINUIDADE DA NARRATIVA NA QUAL ELE MOSTRA SEU EXTRAORDINÁRIO SENSO DE COMPOSIÇÃO EM *SHOWCASE* Nº 86 (NOVEMBRO DE 1969). NOTE A COMPOSIÇÃO EM FORMA DE FERRADURA QUE COMEÇA NA PARTE DE CIMA À ESQUERDA DA PRIMEIRA PÁGINA, CONTINUA ATRAVÉS DA PÁGINA, FAZ UMA CURVA PARA BAIXO NO LADO DIREITO DA SEGUNDA PÁGINA E VOLTA PARA O FUNDO DA PRIMEIRA PÁGINA. A LANÇA MAIOR SEPARA OS DOIS PONTOS FOCAIS: O PEDINTE À ESQUERDA E OS ÍNDIOS À DIREITA. ESTE RECURSO DE SEPARAR PONTOS FOCAIS ASSEGURA QUE O LEITOR OLHARÁ PARA AMBOS. UM EXEMPLO MENOR É A FOGUEIRA, QUE SEPARA O HOMEM DE SUA MULA E SUAS FERRAMENTAS. ISSO DÁ AO LEITOR MAIS TEMPO PARA OBSERVAR E ASSIMILAR A INFORMAÇÃO TRANSMITIDA POR KUBERT.


ÍNDIOS!
M-MAS DE ONDE ELES APARECERAM?
O QUE ELES QUEREM DE *MIM*?

ENQUANTO ISSO... UM HOMEM BRANCO E DE CABELOS VERMELHOS VESTINDO ROUPA BLACKFOOT SE APROXIMA DA TERRA DO CORVO... SEM SABER DO DRAMA QUE OCORRE NAQUELE MESMO INSTANTE...

EM ALGUM LUGAR DESTA TERRA DE *NA'PI'S... VOU ENCONTRAR UM LUGAR PARA MIM, ONDE NÃO TEREI DE FUGIR DE ÍNDIOS NEM DE BRANCOS.

*"HOMEM VELHO"... O CRIADOR.

NOVE
NARRATIVA

Todo o mundo já teve a experiência de contar uma piada e acabar um fiasco. Eu sei, porque comigo já aconteceu. Como alguém pode fazer uma piada parecer tão engraçada e uma outra pessoa contando a mesma piada a faz ficar sem graça? Já que os personagens e o final da piada são os mesmos, provavelmente o problema está na maneira que a piada é contada. Ou a seqüência dos acontecimentos foi alterada ou a piada foi contada fora de ritmo, ou talvez os personagens não estavam claros, ou o final da piada não foi apresentado com o mesmo impacto. Provavelmente, quem contou a piada não o fez com a emoção necessária. Qualquer que tenha sido o problema, a culpa sempre cai na habilidade de a pessoa organizar o material e apresentá-lo de uma maneira interessante.

Esses são os mesmos critérios pelos quais podemos julgar uma história: clareza e consideração de uma idéia. Uma história em quadrinhos deve ser apresentada aos leitores da maneira mais clara possível, de modo que eles possam compreender a informação das imagens dentro de cada quadro. E essa clareza é muito mais difícil de executar do que parece.

Além de ser clara, a informação precisa ser apresentada de uma maneira visualmente interessante. Isso irá assegurar que o leitor saia da sintonia da história. É a combinação de ser informativo e ao mesmo tempo interessante que torna melhor a história.

E, ainda, há a questão da forma dos quadrinhos em si mesma. Por sua natureza, os quadrinhos são um meio visual. Apesar da combinação de palavras e desenhos, é a arte que carrega a maior responsabilidade pelo sucesso ou fracasso de uma revista. Se você removesse as palavras de uma história, ela ainda seria fiel a sua forma e ainda seria uma história em quadrinhos. Se você removesse os desenhos, contudo, estaria mudando a forma e teria então um livro. Como conseqüência, se o artista confia em palavras para contar a história, então esse artista falhou em sua responsabilidade como narrador. O desenho deve funcionar por si próprio sem palavras. Os leitores têm de ser capazes de compreender uma história baseados apenas nos desenhos. Se não conseguirem, não importa o quão impressionante o desenho seja, pois a execução terá sido incorreta. Uma boa comparação seria assistir a um filme com o som desligado. Se você entender sobre o que é o filme, e compreender o que os personagens estão fazendo, então a narrativa é eficiente. Todo artista precisa ter o padrão de clareza como a peça central de sua narrativa.

...BEM, COMO VOCÊ PENSA QUE EU ESTOU ME SENTINDO? QUERO DIZER, EU *ODIEI* AQUELE CARA, MAS NINGUÉM QUERIA VER ELE ESMAGADO POR UM ELEVADOR.

E O MODO COMO ELE FOI *ENCONTRADO*... LÁ SE FOI SUA REPUTAÇÃO DE *MACHO*.

TUDO QUE ESTOU TENTANDO DIZER É QUE EU NÃO DEVIA ESTAR AQUI, OK? EU NÃO QUERO PERDER TEMPO COM UM PERDEDOR COMO ESSE.

EU SOU UM LEGITMO HOMEM DE NEGÓCIOS. SE O'ROURKE NÃO PÔDE...

O QUÊ?

VOCÊ ME OUVIU. O'ROURKE E MEU IRMÃO... ELES FORAM MORTOS PELO MESMO HOMEM... É, ESTÁ BEM!

É *SUSSURRO*. *SR. SUSSURRO* ESTÁ DE VOLTA!

VOU TE DIZER UMA COISA: ESTOU PERDENDO MINHA PACIÊNCIA...

O QUÊ? ...OLHA, EU NÃO SEI O QUE VOCÊ ESTÁ TENTANDO FAZER, MAS SAIBA QUE VOCÊ PODE COMEÇAR UMA GUERRA EM GOTHAM! ELES...

...EU ...AGORA ESCUTE, EU NÃO VOU FICAR ESCUTANDO ISSO...

APENAS ESCUTE, MEU DEUS!... *SUSSURRO* ESTÁ DE VOLTA. ELE QUER VINGANÇA PELO QUE NÓS FIZEMOS... O QUÊ?

AGORA VÁRIOS OUTROS CARAS NÃO TEM *SOMBRA? É ELE!*

ME ESCUTE... NÃO, *ESCUTE!* NÓS PRECISAMOS DE AJUDA E EU TENHO UMA IDÉIA...

NÓS VAMOS CHAMAR *QUEM?* VOCÊ ESTÁ *LOUCO?*

DEIXA EU LHE DIZER UMA COISA... *VOCÊ* PRECISA DE AJUDA... NÓS VAMOS FAZER O *QUÊ?*...



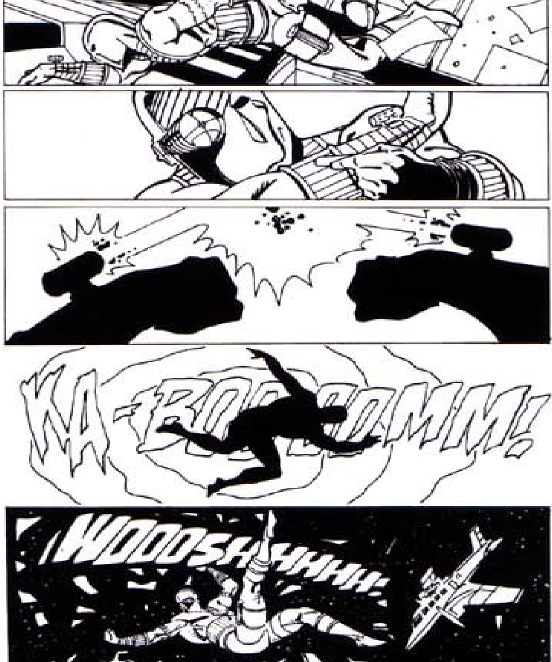


O que significa a clareza da narrativa? Quer dizer que o desenhista deve nos contar, através das imagens, quem, o que, onde e quando em cada página. Isso mesmo: cada página. A característica dos quadrinhos exige que toda informação seja reestabelecida depois da página de abertura de uma cena. É o simples ato de virar uma página que torna isso tão essencial. Como desenhista, seu trabalho é dar prosseguimento ao movimento da narrativa sem confundir o leitor. Se em algum momento o leitor tiver de voltar páginas para encontrar alguma informação, o fluxo da história é interrompido e o leitor é desconectado da história. É por isso que os desenhistas não apenas têm de estabelecer os personagens, o que eles estão fazendo, onde estão e quando estão na primeira página da seqüência, mas também em cada página. Podem haver exceções a isso, baseado em necessidades particulares de um roteiro (por exemplo, um super-herói é aprisionado e não há razão para mostrar que hora do dia se passa a ação), mas em 99 por cento dos casos, você pode e deve realizar essa parte do seu trabalho.

Vamos testar um exemplo. Um dos projetos mais agradáveis de que já participei foi uma história do Batman, escrita por Grant Morrison, chamada *Gothic*. Achei o roteiro conciso e bem definido, com um senso de narrativa visual bem claro. No primeiro número da minissérie, há uma cena em duas páginas que ainda hoje considero uma de minhas favoritas. Exceto pelo primeiro quadro de abertura, a estrutura da cena é um constante vaivém entre os dois personagens, até o último quadro.

A primeira imagem da cena é uma externa da zona do meretrício em Gotham City. A imagem muda para uma cena interna de um cara falando ao telefone. Essa combinação de externa seguida por interna é muito comum na abertura de histórias. Na época eu estava bastante interessado nas habilidades narrativas da câmera e como ela se relaciona com movimento, de modo que quando eu estava planejando os quadros das páginas de *Gothic*, eu pensava a esse respeito. Foi o fator organizador para mim. Foi apresentado um movimento. Sr. Whisper, o vilão, se move em direção à cabine telefônica no quadro 5 na primeira página e quadros 1 e 3 da segunda página. Isso foi determinado pelo roteiro. Era também necessário que o cara na cabine telefônica ficasse parado, de modo que ele servisse como um objeto com o qual o leitor poderia medir o movimento do Sr. Whisper. Se você prestar atenção à seqüência, irá notar a câmera consistentemente se movendo até que o personagem descubra o absoluto horror da situação no quadro 2 da segunda página.

DEADSHOT



A NARRATIVA VISUAL DE LUKE McDONNELL PARA *DEADSHOT* DE 1988.


TUDO QUE NÓS PRECISAMOS É DE UM GRANDE HOLOFOTE... É CLARO QUE EU ESTOU FALANDO SÉRIO, MALDIÇÃO!
SE ELE NÃO FIZER, NÓS TODOS ESTAREMOS MORTOS...
CHEGA! É O FIM! SUSSURRO ESTÁ MORTO!
NÓS MATAMOS ELE JUNTOS... JACK?...
JACK, VOCÊ ESTÁ AÍ?
MR. KEANE ESTÁ AQUI. COMIGO. MAS ACREDITO QUE ELE NÃO POSSA FALAR AGORA...
ELE SÓ PODE SUSSURRAR.
ESCUTE: ELE ESTÁ SUSSURRANDO PARA VOCÊ.
QUEM É? COM QUEM ESTOU FALANDO?
OH MEU DEUS... O QUE VOCÊ FEZ COM ELE?
O QUE VOCÊ...
EU ACHO QUE VOCÊ SABE COM QUEM ESTÁ FALANDO, SR. OTTAVIO. EU FICARIA COM O CORAÇÃO PARTIDO SE O SENHOR NÃO SE LEMBRASSE DE MIM.
OH! POBRE JACK! QUE PERDA.
EM BREVE SERÁ SUA VEZ.
HO, MEU DEUS!

A próxima vez que o vemos, no quadro 4, ele está numa composição deliberadamente escolhida. A forma da mesa parece espremer o cara composicionalmente da mesma maneira que ele está sendo "espremido" pelo Sr. Whisper. É uma representação visual da ação que está ocorrendo. Eu introduzi a silhueta da lâmpada para representar a sensação que o cara está sendo observado. No último quadro, as janelas parecem olhos que o observam. Nesta cena, a câmera se afasta mais do que em qualquer outro momento da cena, para dar a sensação de solidão/isolamento do personagem.

Se você olhar atentamente para os ângulos dos quadros, verá apenas um quadro inclinado em toda a seqüência: o quadro 5 da segunda página. Embora o primeiro e o último painel tenham distorções na perspectiva, seu eixo é vertical. O eixo no quadro 5 é certamente uma diagonal. Isto o separa do resto dos quadros e faz com que ele se destaque.

Revendo hoje os desenhos, gostaria de poder mudar o quadro de abertura da primeira página. A distorção dos edifícios não funcionou para mim. Lembro de ter sentido que algo me incomodava naquele desenho, mas na ocasião não dei muita atenção.

Havia também um problema do desenho que acabou ficando sem solução. Se me lembro corretamente, o roteiro descrevia que o personagem na cabine telefônica estaria usando uma peruca. Agora que chamei a atenção para esse fato, você pode notar que houve ao menos uma tentativa de fazer isso, mas sem sucesso.

Ao mostrar as escolhas que tomei, não quero de maneira alguma restringir o seu caminho. Muito pelo contrário! Felizmente, algumas portas foram abertas. Esses quadros e páginas têm a intenção de ilustrar de maneira simples a variedade de possibilidades de narração visual. Quando eu sento para desenhar, sei que minha prioridade é a clareza. Farei tudo que for necessário para enfatizar visualmente a história ou elementos do personagem. Uma outra prioridade é tornar a história interessante, e tenho de fazer escolhas nesse sentido também. A narrativa é limitada apenas pela imaginação de cada desenhista. Os quadrinhos podem ir em qualquer direção. O quadrinhista precisa ler a cena mais de uma vez para ter a certeza de que nenhuma informação está se perdendo. Faça a você mesmo as perguntas: Quem está envolvido? O que está acontecendo? Em que momento do dia se passa a cena? Em que lugar a cena acontece? Uma vez respondidas essas questões, você pode começar a passar a informação para o leitor.

Alguns artistas podem ficar preocupados com o fato de as regras ou teorias da narratividade poderem tolher sua auto-expressão. Nada poderia estar mais longe da verdade. Qualquer um pode pegar papel e lápis, e dizer que está desenhando. É o desafio de desenhar algo específico que irá fazer o artista criar novas soluções para novos problemas. Embora a narrativa seja mais complexa que aprender a desenhar, o grande segredo é que isso é bastante envolvente e tremendamente divertido!



NESTA SEQÜÊNCIA, OS ENQUADRAMENTOS DÃO DINÂMICA À NARRATIVA, APROVEITANDO OS RECURSOS DA PERSPECTIVA E DA COMPOSIÇÃO PARA RESULTAR NUMA PÁGINA QUE SUGERE MOVIMENTO E DRAMA.

DEZ
COMPOSIÇÃO

Composição é o processo de combinar elementos ou partes que formem uma unidade completa. É uma boa definição, já que isso é tudo que o artista faz quando ele se aproxima de uma tela, uma página ou um quadro de uma HQ. Dentro da moldura, deve haver um esforço consciente e deliberado de organizar as formas e espaços em uma unidade clara e interessante. Uma composição é mais fácil se houver apenas uma forma no quadro, mas o que fazer quando há duas ou três? Ou doze? Como é possível organizar um quadro com doze formas nele e ainda fazê-lo interessante e atrativo? Como você manipula a atenção do leitor? Por que se preocupar com organização, afinal de contas? Por que não posso simplesmente fazer o que eu gosto, que é só desenhar?

Lembre-se que determinamos que narrativa é uma linguagem com suas próprias convenções e regras. Composição dá ao artista o poder de controlar não apenas o que o leitor vê, mas como ele vê. Vimos no Capítulo 9 que é possível desenhar uma página de maneira que o observador leia os quadros numa ordem específica. Essa manipulação é feita através da composição: o processo de arranjar os elementos de uma página ou quadro de uma maneira que prenda a atenção para a informação mais importante.

A ferramenta mais poderosa à disposição de um desenhista é o poder de direcionar o olho do leitor. O objetivo de suas composições é sempre fazer o leitor olhar para o que você quer que ele veja. O primeiro passo para atingir esse objetivo é



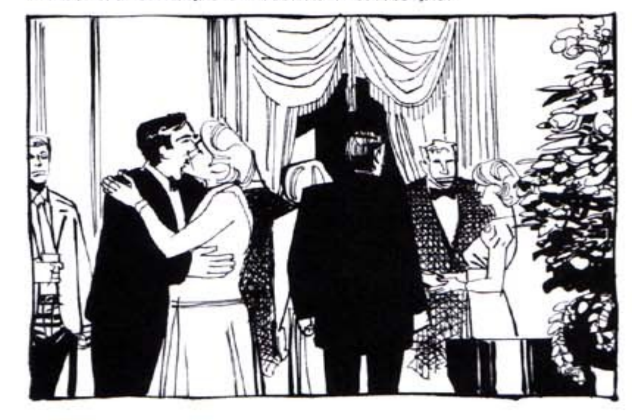
COMPOSIÇÃO VERTICAL, PIRAMIDAL E CENTRALIZADA DE MIKE MIGNOLA PARA *ADVENTURES OF SUPERMAN ANNUAL* Nº 6, DE 1994.

determinar o tamanho e o formato do quadro. No Capítulo 7, discutimos o fato de como o tamanho e o formato de um quadro podem transmitir informação ao leitor.

Vejamos um exemplo bem simples. Digamos que o roteiro que seu editor lhe deu envolve um indivíduo cuja principal característica é a depressão. Como narrador visual da história, o artista tem a possibilidade de comunicar essa informação de maneira visual. Mostrar alguma coisa é sempre mais eficiente que dizê-la. Então, por onde começamos?

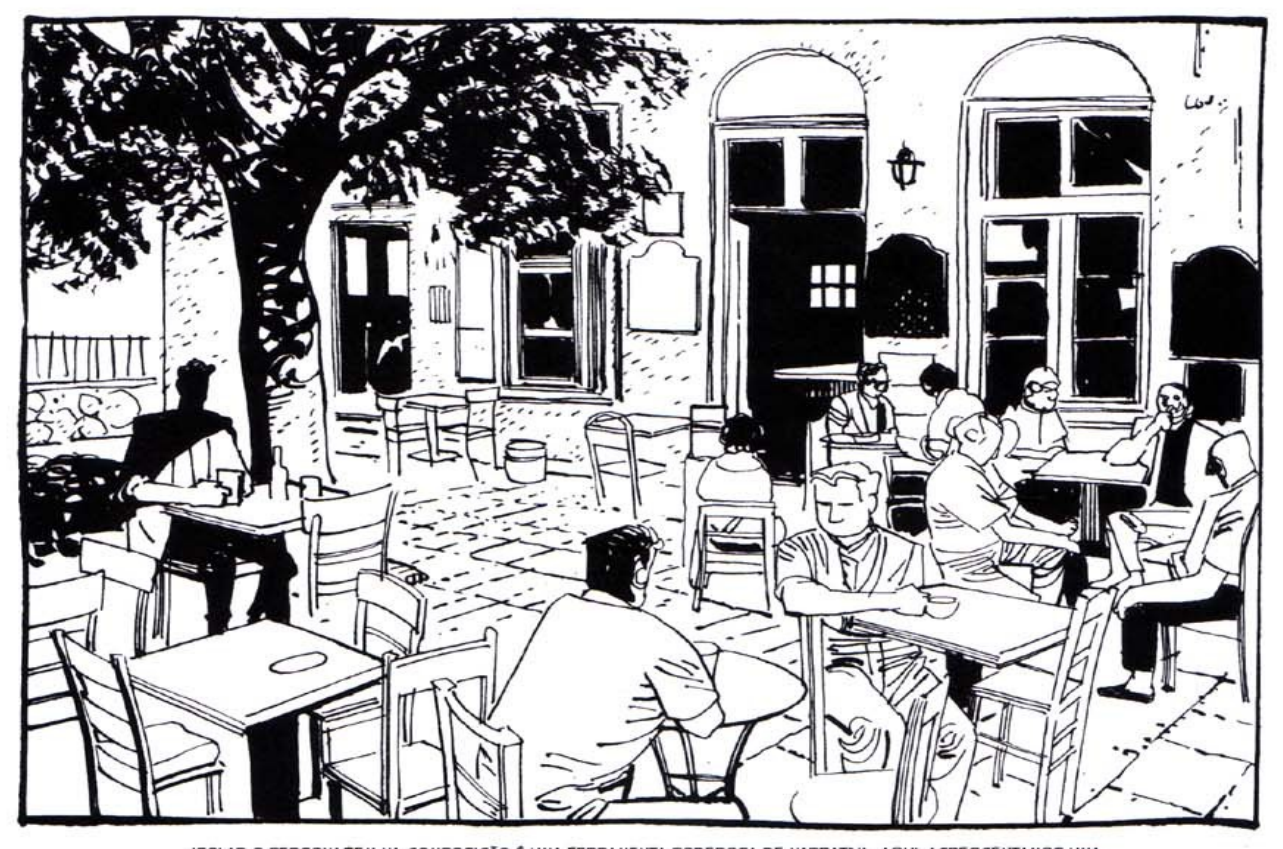
Uma maneira seria desenhar essa pessoa deprimida. Ele pode estar de cara amarrada, expressão abatida, usando roupa preta ou óculos escuros. São boas idéias, mas será que são suficientes? Será que usamos todas os recursos disponíveis para comunicar essa informação?

UM EXEMPLO DE COMO COMUNICAR VISUALMENTE O ESTADO MENTAL DE UM PERSONAGEM ATRAVÉS DA COMPOSIÇÃO. AO POSICIONAR O ASSUNTO DA CENA BEM À ESQUERDA DO QUADRO, ESPERO CONSEGUIR PASSAR UMA SENSAÇÃO DE SOLIDÃO E SEPARAÇÃO.



A COMPOSIÇÃO DESTE QUADRO CRIA UMA SENSAÇÃO DE CLAUSTROFOBIA E ANSIEDADE.





ISOLAR O PERSONAGEM NA COMPOSIÇÃO É UMA FERRAMENTA PODEROSA DE NARRATIVA. AQUI, ACRESCENTAMOS UMA SOMBRA PARA COBRIR O SUJEITO E TORNAR AS OUTRAS PARTES DO QUADRO MAIS ÓBVIAS. O CONTRASTE ENTRE AS PESSOAS DIVIDINDO UMA MESA COM OUTRAS E A SOLIDÃO DE NOSSO PERSONAGEM É EXTREMAMENTE CLARA VISUALMENTE.

Embora o aspecto visual do personagem seja muito importante, será a única maneira de passar uma emoção? Ao adicionar a composição a nosso arsenal narrativo, estaremos reforçando e ampliando nossas habilidades de comunicação. Uma opção de composição pode ser compor seu quadro de modo que o personagem esteja distante do centro, perto das bordas. Isso iria representar visualmente o tipo de isolamento ou marginalização que um indivíduo deprimido muitas vezes sente.

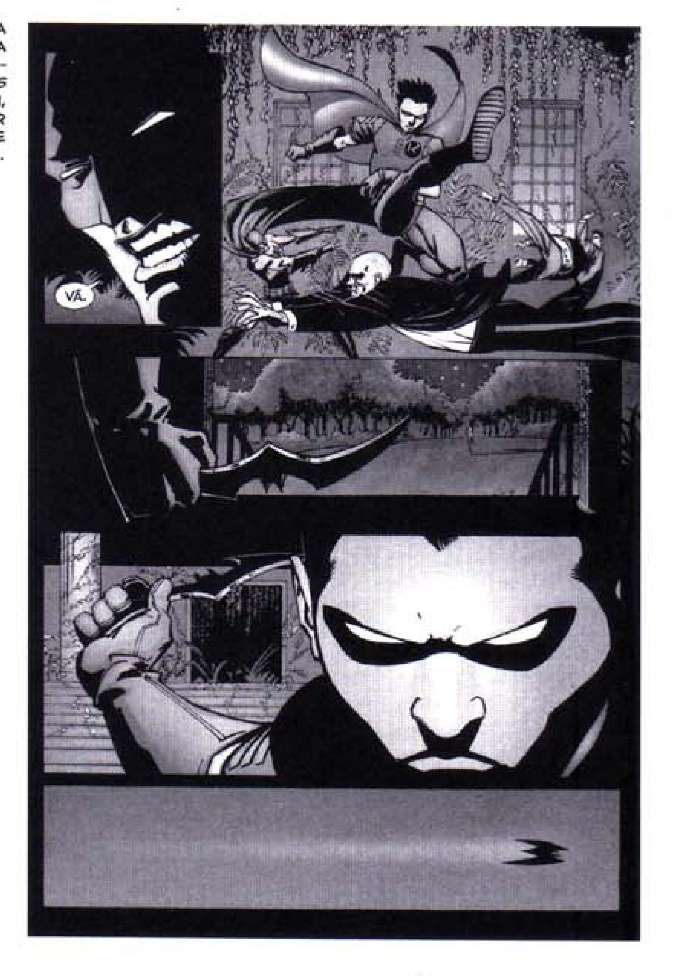
Ou podemos ver partes de seu corpo e face espremidos entre objetos ou formas. Ou poderíamos usar o ponto de vista inferior (quando a câmera está olhando o personagem do alto). Outra idéia é tentar separá-lo das pessoas ao seu redor. Ele pode estar em uma lanchonete e o leitor vê a área imediata ao seu redor vazia, mas as pessoas agrupadas sentadas às mesas





ENQUADRAMENTO INCLINADO, AMBIENTAÇÃO EM PERSPECTIVA E ILUMINAÇÃO CONTRASTADA, NESTA CENA DE *SUPERMAN: THE MAN OF STEEL* Nº 14, DE 1992, DESENHADA PELA DUPLA BOGDANOVE E JANKE.





SEQÜÊNCIA CINEMATOGRÁFICA DE *BATMAN - GOTHAM KNIGTHS* Nº 15, DE 2001, DESENHADA POR ROGER ROBINSON E JOHN FLOYD.



ESSAS TRÊS CAPAS DE NEAL ADAMS USAM A MESMA COMPOSIÇÃO. SE VOCÊ DESENHAR UMA LINHA NA VERTICAL, PASSANDO PELO CENTRO DAS TRÊS CAPAS, VERÁ COMO AS FORMAS SE ALINHAM EM TORNO OU SÃO SEPARADAS NAS DUAS PARTES DA CAPA. DE CIMA PARA BAIXO: PHANTOM STRANGER Nº 11 (FEVEREIRO DE 1971); SUPERBOY Nº 153 (JANEIRO DE 1969); PHANTOM STRANGER Nº 13 (JUNHO DE 1971).

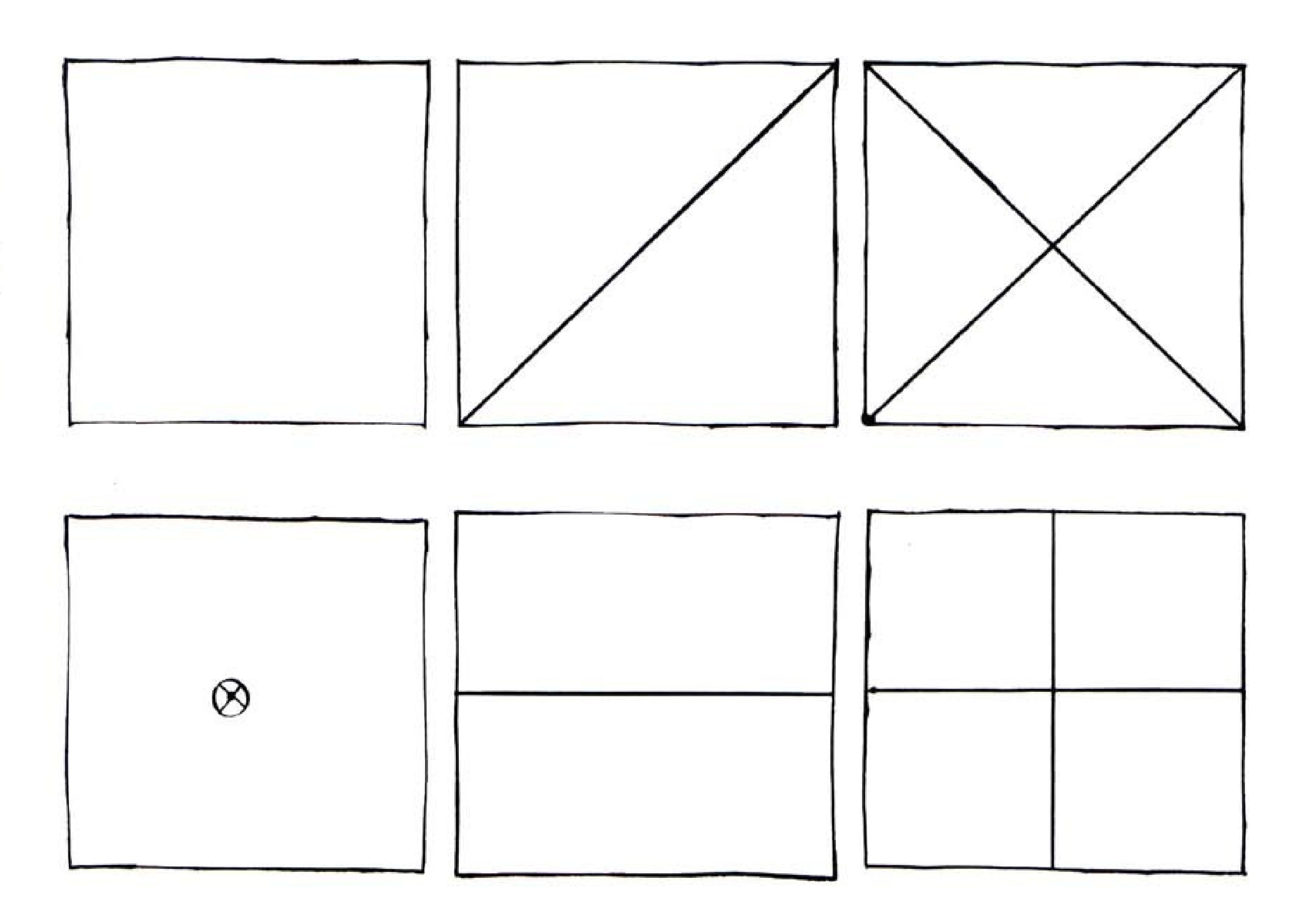
atrás e ao lado dele. A composição pode ser usada como uma representação visual do que o personagem sente.

Se você coloca o cara deprimido no canto de um quadro, o que fazer com o resto da cena? Podemos usar a estrutura interior do quadro para nos guiar a algumas das respostas. Cada quadro, apesar do tamanho ou formato, tem uma estrutura dentro dele. Essa estrutura pode ser invisível a você no momento, mas vamos ver como podemos entendê-la.

Conforme vemos nos diagramas desta página, o ponto onde as duas linhas se encontram é o centro exato do quadro. A menos que haja alguma razão para não se usar o meio do quadro como ponto focal, este é o lugar onde o olho do leitor vai primeiro. O artista planeja a composição com esse fato em mente. O meio do quadro é um ponto focal fácil e natural; ele existe no quadro quer o utilizemos ou não.

Quando você divide o quadro em dois ou em quatro partes, você cria linhas-guia para ajudá-lo a decidir como organizar melhor as formas dentro do quadro. Se o objetivo de escolhas de narrativa é informar e causar interesse, como a composição ajuda nisso? Nós vimos um exemplo de como um artista pode usar o centro do quadro como ponto focal para o leitor. Ao posicionar a informação mais importante nesse ponto em vez de nas bordas do quadro, o desenhista garante que o leitor irá ver essa informação sem se confundir. Entretanto, tão eficiente quanto sua informação pode ser, uma série de quadros com todos os pontos focais no centro pode chegar a uma massa crítica de tédio. A narrativa precisa ser mais interessante que isso. O objetivo da composição é tanto informar quanto ser interessante.

Neste contexto, tornar interessante simplesmente significa que você tem de conquistar a atenção do leitor. A arte deve ser interessante o bastante para manter a atenção até o fim. Composição é a maneira mais eficiente de um quadrinhista manter o leitor interessado. Há outras três maneiras de usar a composição para atingir esse nível de empolgação: movimento do olho, contraste e equilíbrio. Vamos analisá-los um a um.

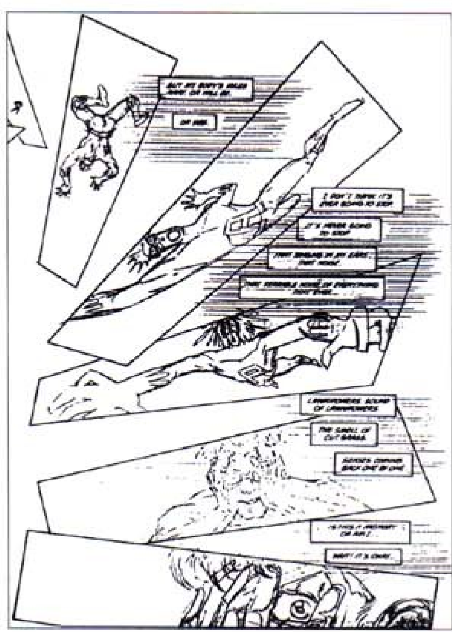


DA ESQUERDA PARA A DIREITA: PARA ENCONTRAR O CENTRO DE UM QUADRO DE QUALQUER TAMANHO, DESENHE UMA LINHA DE UM CANTO DO QUADRO ATÉ O CANTO OPOSTO. ESTE PONTO TAMBÉM PODE SER USADO PARA DIVIDIR O QUADRO EM DOIS OU EM QUATRO. PARA FAZER ISSO, APAGUE TUDO DO SEU QUADRO, MENOS O PONTO CENTRAL. DESENHE UMA LINHA QUE ATRAVESSE ESSE PONTO E FIQUE PARALELA AO FUNDO OU AO TOPO DO QUADRO. DESTA MANEIRA, VOCÊ TERÁ DIVIDIDO O QUADRO EM DOIS. DESENHE OUTRA LINHA, DESTA VEZ NA VERTICAL, ATRAVESSANDO O PONTO CENTRAL, PARA DIVIDIR O QUADRO MAIS UMA VEZ. AGORA O QUADRO ESTÁ DIVIDIDO EM QUATRO PARTES IGUAIS.



COMPOSIÇÃO COM FOCOS ALTERNATIVOS DE ATENÇÃO. ARTE DE JOHN BYRNE PARA A MINISSÉRIE *LENDAS* (1986).

ABAIXO: O PRIMEIRO QUADRO DESTA PÁGINA DE *BATMAN: EGO* (2000) POR DARWYN COOKE É UM ESTUDO DE EQUILÍBRIO. DIVIDA O QUADRO NO MEIO HORIZONTALMENTE E NOTE COMO A IMAGEM FICA DIVIDIDA. DIVIDA-A NOVAMENTE NA VERTICAL E NOTE COMO OS QUATRO QUADRANTES MOVEM-SE PARA FRENTE E PARA TRÁS AO REDOR DO EIXO NUMA BUSCA POR EQUILÍBRIO. OS TRÊS QUADROS MENORES À DIREITA DA PÁGINA FAZEM UM CONTRASTE COM A IMAGEM PRINCIPAL.



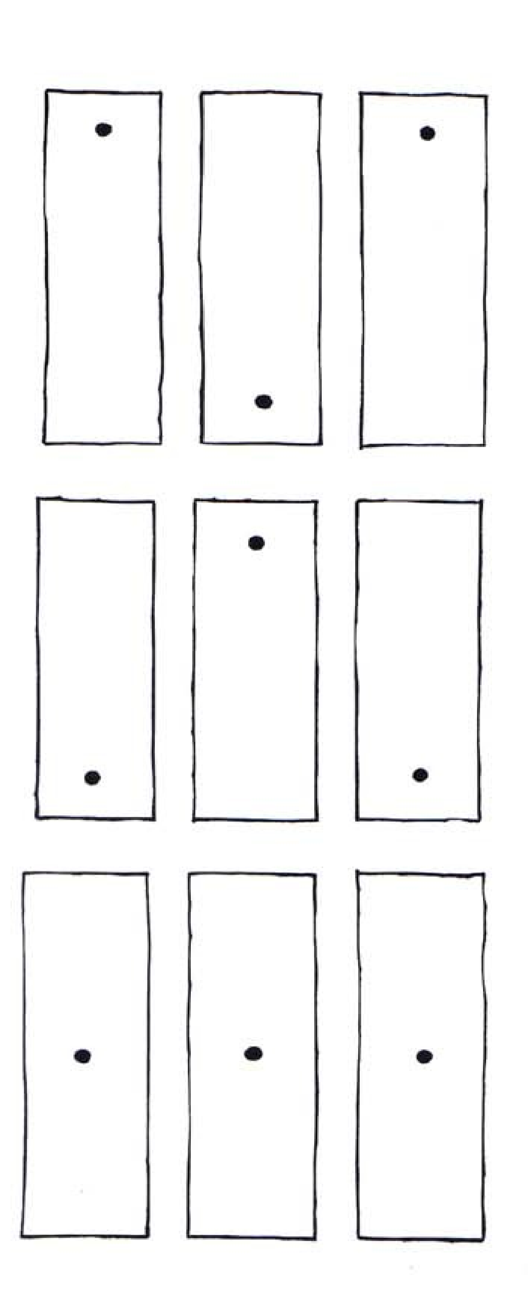
UMA PÁGINA COM BOM LAY-OUT. A SOBREPOSIÇÃO DOS QUADROS CONDUZ A LEITURA E AO MESMO TEMPO INDICA A QUEDA DO PERSONAGEM. LÁPIS DE CHARLES TRUOG PARA HISTÓRIA DE *ANIMAL MAN*.

Movimento do Olho

Há uma teoria na narrativa que a quantidade de movimento do olho está diretamente relacionada ao nível de entusiasmo gerado no leitor. Quanto mais o olho dança através da página, diz a teoria, mais "desperto" e interessado o leitor fica. O único e maior poder que o desenhista tem é a habilidade de controlar o que o leitor está vendo. O artista deve escolher planejar um quadro por onde o olho desliza, dirigindo o leitor a um ponto focal ou mesmo ao quadro seguinte.

Essa teoria não se aplica apenas à imagem dentro de apenas um quadro; os quadros de qualquer página estão relacionados uns com os outros. Se, por exemplo, a diagramação de uma página necessitar de dois ou mais quadros em uma única fileira, esses quadros estarão em uma relação composicional. A justaposição entre eles pode afetar a composição interna do quadros isoladamente.

Vejamos como lidar com esse tipo de planejamento em particular. Nós podemos encontrar o ponto central e colocar nele o centro de atenção se desejarmos. Há momentos em que a narrativa irá necessitar que o desenhista coloque todos os três pontos focais no centro de um quadro. Mas lembre-se que, em geral, estamos tentando criar um pouco mais de movimento do olho e empolgação.



Em vez de posicionar todos os pontos focais no centro, uma melhor composição seria uma mistura de locais onde ficam os pontos focais. Nos exemplos à esquerda, vemos composições que usam o primeiro ponto focal para determinar o posicionamento do segundo. O posicionamento do segundo ponto focal, por sua vez, determina onde ficará o terceiro. Os quadros ficam mais interessantes porque o desenhista está usando a justaposição de diferentes pontos focais para trabalhar pela história e manter o olho do leitor em movimento.

Deixe-me reforçar uma coisa aqui: nada disso significa que o artista não possa compor três quadros numa fileira com pontos focais cortando um mesmo eixo. O que é preciso é que você faça isso com bom senso. Já que você conhece um pouco de variedade de composição, está livre para optar deliberadamente por contar uma história de uma maneira menos estimulante. Desde que reflita bem sobre suas decisões e seja capaz de justificá-las, estará num solo sólido com suas escolhas narrativas.

LEMBRE-SE QUE A JUSTAPOSIÇÃO IMPLICA O FATO DE UM QUADRO AFETAR O QUE ESTÁ PRÓXIMO DELE E VICE-VERSA. A INFORMAÇÃO EM UMA SEQÜÊNCIA DE VÁRIOS QUADROS PODE SER COMPOSTA COM UM MÍNIMO OU MÁXIMO MOVIMENTO DO OLHO. COMO O PONTO FOCAL ESTÁ NO MEIO DE CADA QUADRO, A FILEIRA DO ALTO PERMITE AO OLHO SE MOVER ATRAVÉS DOS QUADROS. O SEGUNDO E TERCEIRO CONJUNTO DE QUADROS MOSTRAM OS PONTOS FOCAIS DOS QUADROS POSICIONADOS COM MAIOR VARIEDADE. ALÉM DE SE MOVER ATRAVÉS DA SEQÜÊNCIA, O OLHO É FORÇADO A SE MOVER PARA CIMA E PARA BAIXO. ESSA ESCOLHA COMPOSICIONAL OFERECE GRANDE VARIEDADE VISUAL TAMBÉM NA DIAGRAMAÇÃO DOS QUADROS.

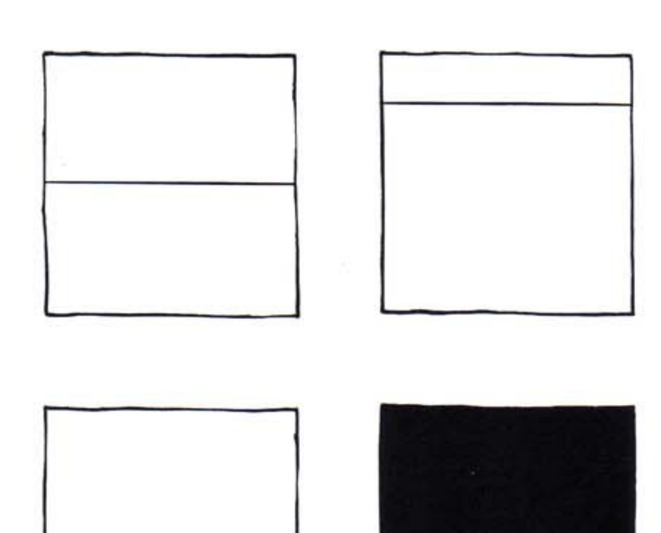
ESTE QUADRO DESENHADO POR EDUARDO RISSO FAZ O OLHO DO LEITOR PERCORRER A IMAGEM. O RITMO ALTERNADO DE BRANCO, PRETO, BRANCO, PRETO, E BRANCO NOVAMENTE CONDUZ O LEITOR DA ESQUERDA PARA A DIREITA. DE *100 BALAS* Nº 11 (JUNHO DE 2000). ROTEIRO DE BRIAN AZZARELLO.



Contraste

Se todos os quadros de uma página tivessem o mesmo formato, a imagem seria bem menos interessante que uma página com uma variedade de quadrinhos. Quando dividimos um quadro em dois, passamos a criar uma composição mais interessante. Abaixo, o primeiro quadro da esquerda foi dividido para criar duas formas que são do mesmo tamanho e não particularmente interessantes. Como podemos fazer esta composição ficar mais interessante?

A relação entre forma e tamanho torna estas composições mais empolgantes. Mas o contraste não é limitado ao tamanho e à forma. Pode ser obtido também pela introdução do contraste entre branco e preto.



NA SEQÜENCIA DE QUADROS À DIREITA (NA PARTE DE CIMA): COMO TEMOS VISTO, O QUADRO DIVIDIDO EM DOIS PODE NÃO OCASIONAR UMA QUANDE QUANTIDADE DE EMPOLGAÇÃO.

À DIREITA, EM CIMA E EMBAIXO: QUALQUER TIPO DE CONTRASTE EM RELAÇÕES ESPACIAIS CRIA UMA DISPARIDADE QUE É VISUALMENTE MAIS INTERESSANTE.

A DIREITA, EMBAIXO: INTRODUZIR UMA RELAÇÃO ENTRE FORMAS BRANCAS E PRETAS AUMENTA O CONTRASTE. LEMBRE-SE QUE, NA COMPOSIÇÃO, O IGUAL NÃO É TÃO INTERESSANTE QUANTO O DESIGUAL.

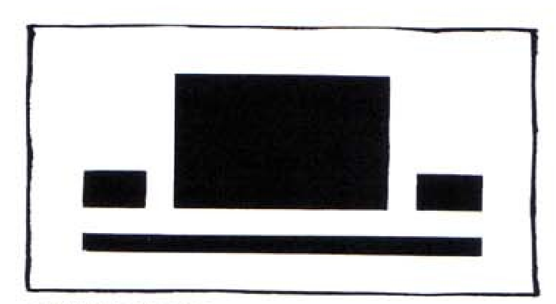




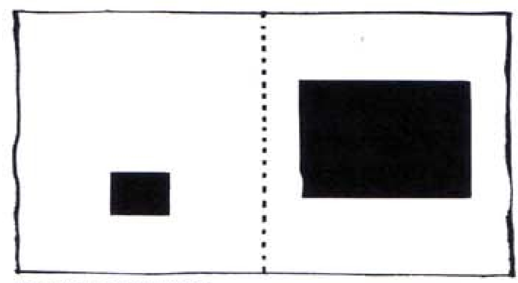
EXTERMINADOR SEGUNDO O TRAÇO CONTRASTANTE DE McDANIEL.



EXEMPLO DE CONTRASTES DESENHADO POR TOM MANDRAKE EM *THE SPECTRE* Nº 8, DE 1993.



EQUILÍBRIO SIMÉTRICO



EQUILÍBRIO ASSIMÉTRICO

Equilíbrio

Equilíbrio tem seu exclusivo conjunto de características. Ele se aplica a mais situações do que você possa imaginar. Geralmente pensamos que uma coisa "equilibrada" é quando está perfeitamente simétrica e harmoniosa. Mas há outros tipos de equilíbrio no mundo da composição além do equilíbrio simétrico.

EQUILÍBRIO SIMÉTRICO

Simetria é definida como algo sendo igual em lados opostos de um plano. Em outras palavras, se você divide a composição em duas partes na vertical, uma metade seria a imagem espelhada da outra metade: perfeita simetria.

EQUILÍBRIO ASSIMÉTRICO

Uma composição que é assimetricamente equilibrada não é equilibrada pelo tamanho das formas dentro dela, mas sim pela estrutura do quadro. Se dividirmos o quadro acima na metade, haverá uma forma em cada parte. Embora as formas sejam de tamanhos diferentes, o quadro é considerado simétrico baseado na presença de uma forma em cada lado.



TRACE UMA LINHA RETA DE CIMA A BAIXO PELO CENTRO DESTA PÁGINA DE DAVID MAZZUCCHELLI. VOCÊ PODE VER COMO ELA É SIMETRICAMENTE EQUILIBRADA? DE *BATMAN: ANO UM* Nº 3 (ABRIL DE 1987). ROTEIRO DE FRANK MILLER.

Esses são alguns exemplos de como relações espaciais podem ser manipuladas pelo quadrinhista. Numa análise final, pode haver uma fórmula matemática para compor um quadro ou uma página apenas com a quantidade certa de contraste ou equilíbrio, mas a arte mais eficiente não funciona através de fórmulas. Criar uma boa composição é uma questão de seguir seu próprio instinto. Todo artista tem sua própria abordagem da arte. Tenha ciência dessas teorias, mas apenas se refira a elas para guiá-lo a possíveis soluções para alguns problemas de composição. Confie em seu instinto!

Agora, vamos colocar algumas dessas teorias na prática. Você recebe seu roteiro e a primeira página é uma cena com três vaqueiros a cavalo, no deserto, se movendo em direção à câmera. Parece uma imagem bem simples. Qual a informação requerida? Que elementos você deve incluir?

1. Três vaqueiros
2. Seus cavalos
3. O deserto
4. Movimento numa direção específica

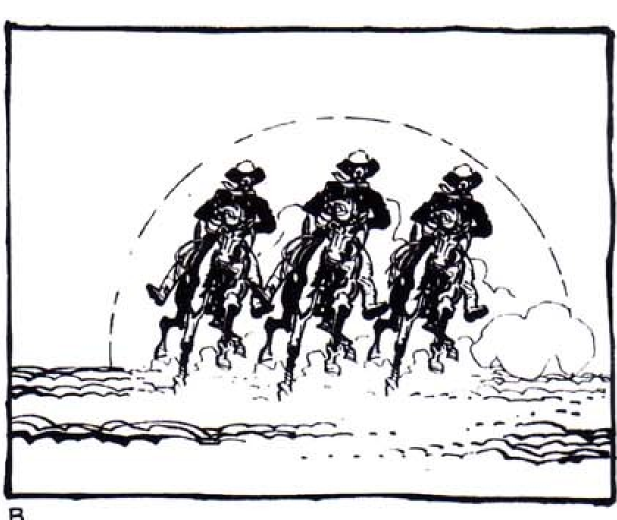
Você pode posicionar a linha do horizonte no centro e colocar esses elementos lá (figura A). O sol é uma forma usada para eliminar qualquer dúvida sobre o ponto focal. Embora a informação seja suficiente para atender ao roteiro, será que esta é a maneira mais interessante de se compor a cena?

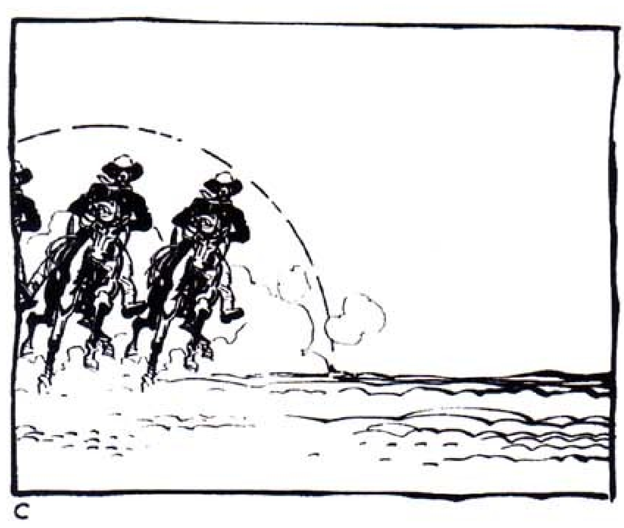
Lembre-se que uma das composições menos interessantes é aquela na qual as formas são do mesmo tamanho. Nesta figura, a terra e o céu são praticamente idênticos. E se começarmos a introduzir mais contraste?

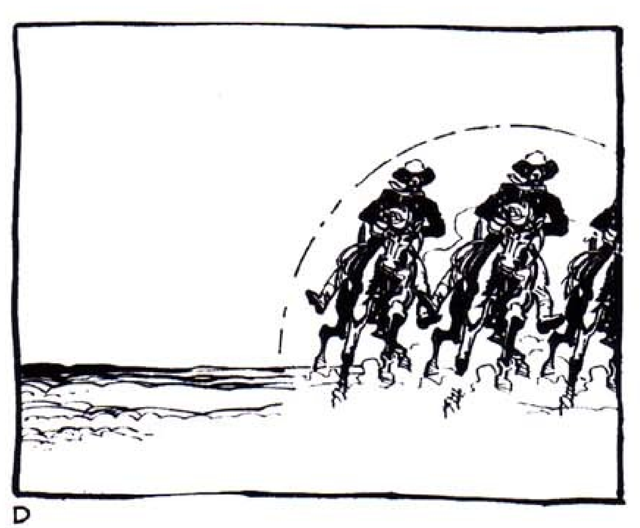
A ampla forma do céu está agora em uma certa tensão composicional com a forma menor do solo (figura B). O que mais podemos fazer? Se continuarmos no quesito contraste, talvez devêssemos mover os vaqueiros para longe do centro.

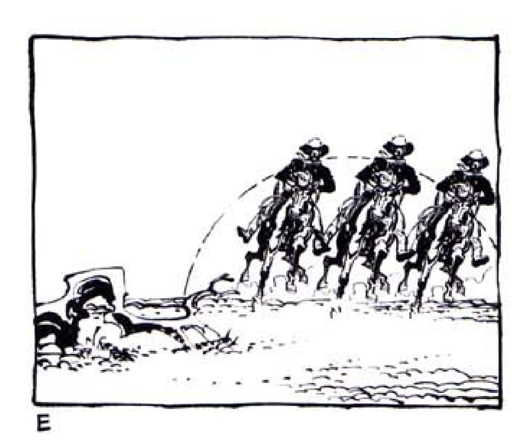
Dentre essas duas opções (figuras C e D), eu prefiro a D. Quando olho para C, meu olho é primeiro atraído para os vaqueiros e, depois, pelo quadro até o espaço negativo. Sinto-me compelido a retornar aos vaqueiros novamente. Na outra imagem (D), meu olho ainda começa se movendo da esquerda para a direita, mas, depois de parar sobre os vaqueiros, está pronto para se mover para a próxima imagem. Meu intelecto e minhas entranhas me dizem que esta é a opção que eu devo usar.


A


B


C


D



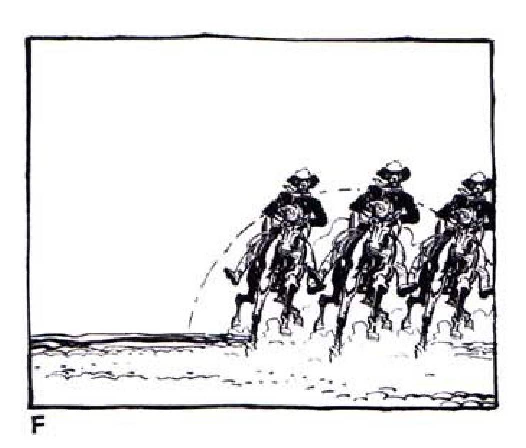
E

Ao estudar melhor a cena, descubro que a relação entre os vaqueiros e o sol não funciona. Eles parecem estar engolidos pelo sol e não se destacam o suficiente. Se rompermos o limite do desenho do sol (figura E), o leitor terá uma maior sensação de profundidade e destaque. Os vaqueiros agora parecem se destacar do sol, tornando a cena mais tridimensional.

Acrescentar um outro elemento em primeiro plano à composição cria uma ilusão maior de profundidade (F).

O que mais ainda podemos fazer? Podemos experimentar adicionar algum preto e criar algum contraste com o espaço em branco do quadro (figuras G e H). Qualquer que seja o quadro que você escolher no final, deve ser o que melhor conta a história e que o satisfaça esteticamente.

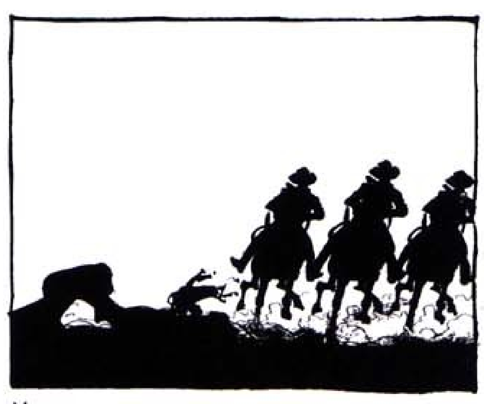
Continuando com as teorias de equilíbrio e contraste, podemos aplicá-las às figuras dos próprios vaqueiros. Eles parecem estar à mesma distância um do outro, o que dá um caráter artificial à imagem. Se quisermos dar aos vaqueiros um ar mais natural e espontâneo, devemos variar um pouco e ver se conseguimos organizá-los de maneira menos comum. Uma composição bem pensada abre todo um mundo de habilidades narrativas. Você realmente pode ir a qualquer lugar e fazer qualquer coisa desde que você saiba o que você quer dizer com seu desenho.



F



G



H



COMPOSIÇÃO CENTRALIZADA DE JERRY ORDWAY PARA *SUPERMAN* Nº 42, DE 1990.

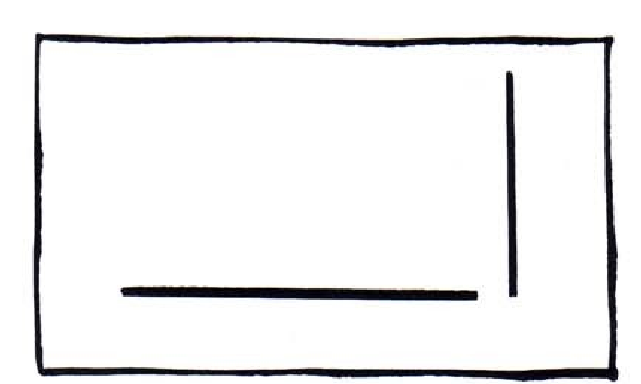
A Diagonal

Outra parte muito importante da composição que ainda não mencionamos é a diagonal. Uma diagonal é uma linha que não imita ou duplica as linhas horizontal ou vertical do quadro. Essa é uma maneira diferente de dizer o que é um ângulo. Mais uma vez, é importante compreender a força de um quadro. Uma linha inclinada é apenas um ângulo quando ela está em algum tipo de moldura. Se você desenhar uma linha num pedaço de papel, ela não terá nenhum contexto a menos que você use as bordas do próprio papel. De outra maneira, a linha flutuará num espaço indefinido. Uma vez que um quadro é desenhado ao seu redor, então o tipo de linha será definido.

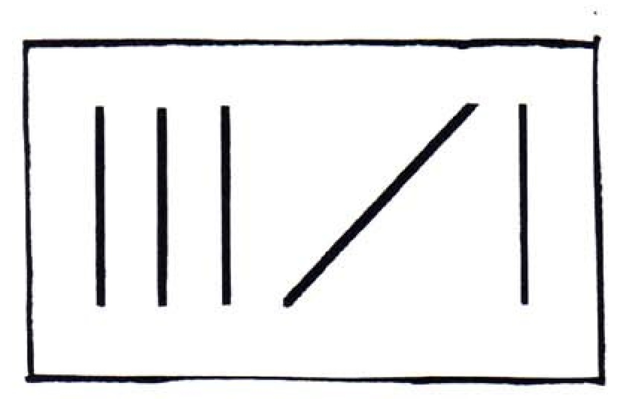
Dentro desse primeiro quadro (abaixo) há duas linhas que repetem o ângulo e direção das bordas do quadro. No segundo quadro, há também linhas que copiam a estrutura da borda do quadro, mas há uma diagonal entre elas. Como ela não imita as horizontais nem as verticais das bordas, essa diagonal realmente se destaca em comparação às linhas paralelas, que tendem a recuar para dentro do quadro. A diagonal quebra a estrutura estabelecida do quadro, então ela "salta" da moldura. Isso nos leva a nossa primeira conclusão: se você quer que algo seja mais notável, desenhe esta forma inclinada.

Podemos aplicar essa teoria a nosso quadro com os vaqueiros. Ponha as figuras um pouco inclinadas e veja o que acontece. Eu acredito que a inclinação dos vaqueiros, contrastando com as verticais e horizontais da borda do quadro, dá ao ponto focal uma melhor oportunidade de ser notado. Dirigir o olhar do leitor é uma parte necessária da narrativa e tudo que você puder fazer para ajudar torna o trabalho muito mais compreensível.

A diagonal é também a linha que tem mais "movimento". Uma vez que ela se destaca do resto do quadro, muitos artistas irão construir ações baseadas em linhas diagonais. Há muitas ocasiões nas quais a construção de uma ação pode parecer perfeitamente bem paralela às bordas, mas uma diagonal será mais notável. Na imagem no alto da página 96, Batman está arremessando seu batarangue atravessando o quadro. O desenhista cumpriu o que pedia o roteiro, mas será que foi de uma maneira interessante? Na imagem na parte de baixo da página 96, a linha de ação está numa diagonal. Note como a ação é mais óbvia. Desenhar o quadro desta maneira tem as vantagens de permitir um close do que Batman está arremessando e cria um primeiro plano e um segundo plano, o que dá ao leitor uma ilusão de profundidade.



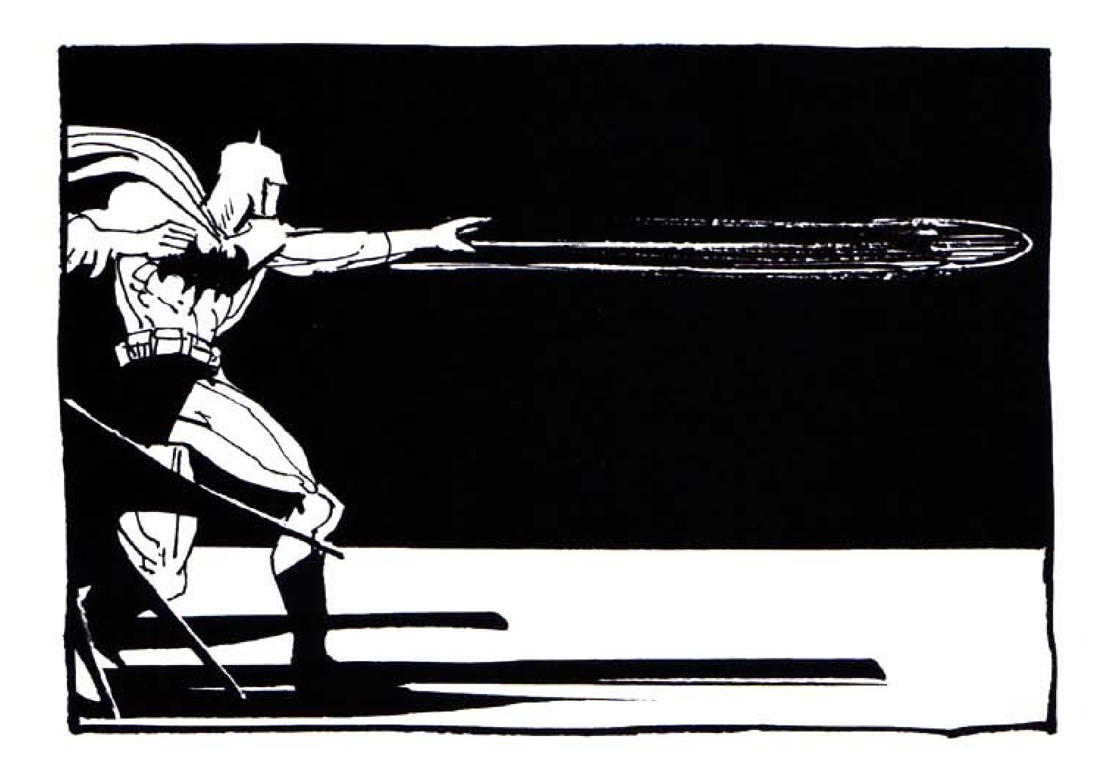
AS LINHAS HORIZONTAIS E VERTICAIS NESTE QUADRO NÃO CAUSAM MUITO IMPACTO PORQUE IMITAM AS LINHAS HORIZONTAIS E VERTICAIS DAS BORDAS DO QUADRO.



INTRODUZIR UMA DIAGONAL NO MESMO QUADRO QUE TENHA LINHAS HORIZONTAIS E VERTICAIS FAZ COM QUE A DIAGONAL SEJA A QUE CHAME MAIS ATENÇÃO.



NORM BREYFOGLE DESENHA FIGURAS DINÂMICAS EM *SHADOW OF THE BAT* EM 1992.



Além de a diagonal ser muito útil para ação e movimento, ela pode servir para outro propósito. Neste ponto, está estabelecido que mover o olhar do leitor é necessário para uma boa narrativa. A diagonal pode ajudar bastante neste objetivo. Ela é muitas vezes usada para levar o leitor até o ponto focal. Usar a linha inclinada desta maneira é quase uma sugestão subliminar para o leitor, mas ela nunca falha se usada com um pouco de bom senso. Na imagem no alto da próxima página, por exemplo, a sombra, que está inclinada, leva diretamente aos dois personagens. Ela aponta para eles e os enquadra ao mesmo tempo. (O fato de haver uma forma preta atrás das cabeças também faz as formas se destacarem mais por causa do contraste entre o fundo preto e o primeiro plano branco.)

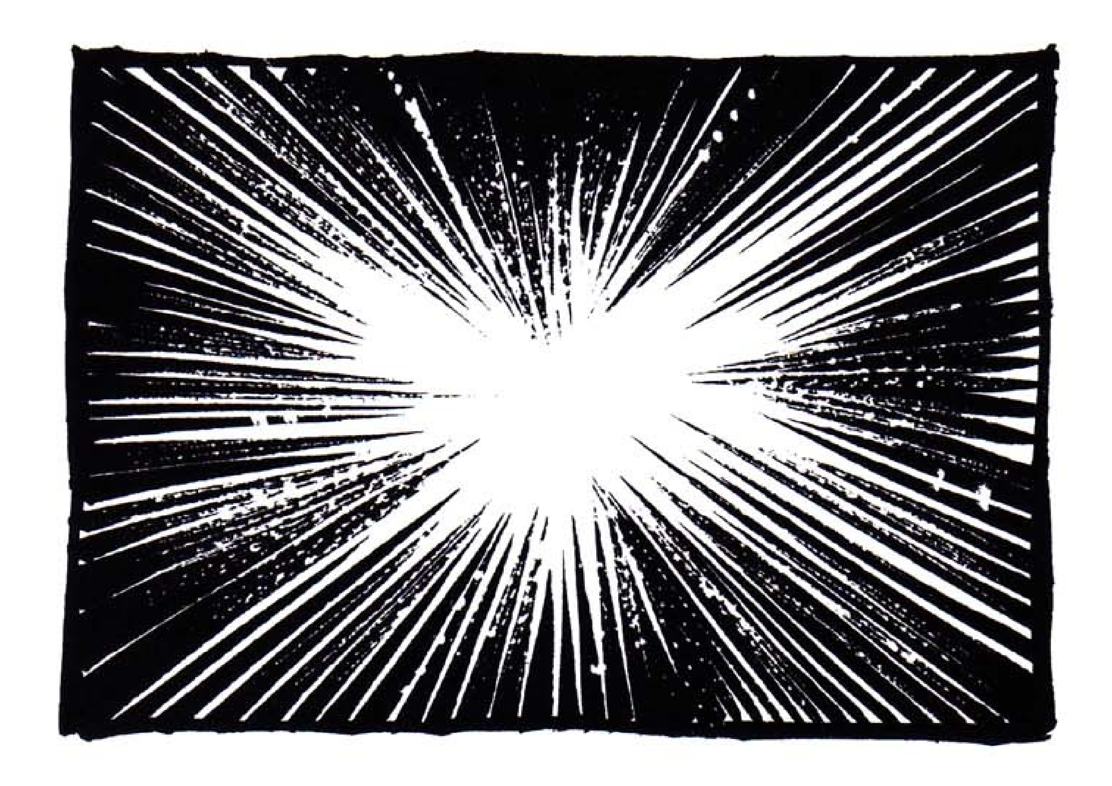
Diagonais podem criar um maior senso de profundidade e tridimensionalidade em seu trabalho. O uso das diagonais da perspectiva, por exemplo, faz a composição do outro quadro da página parecer que chama o leitor para dentro do quadro. Isto é

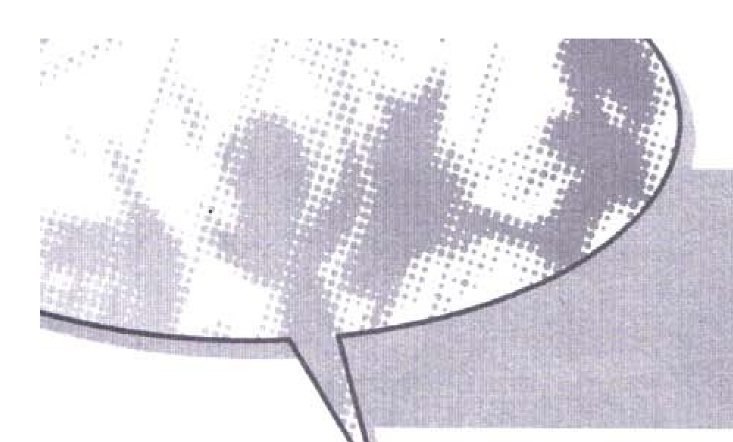




também o conceito fundamental por trás do uso dessas linhas de explosão. Essas linhas realizam tudo que diagonais de perspectiva fazem, exceto de uma maneira minimalista. Elas apontam para o ponto focal do quadro e também criam profundidade. (Note que linhas de explosão são mais grossas nas bordas e mais finas nas pontas.)

Quanto mais tempo atuo como quadrinhista, mais estou convencido que composição é tudo. É a essência do que eu considero o ato de desenhar. Desenhar é composição, especialmente numa narrativa de imagens em seqüência. É o fundamento da habilidade de comunicar de maneira visual. A partir do momento que desenhamos algo dentro do quadro, uma composição é criada. Ela existe, independente de que queiramos ou não. Assim, o desenhista deve reconhecê-la, aprender com ela, e fazê-la funcionar a serviço da história em quadrinhos.





ONZE
ENQUADRAMENTO E ÂNGULOS

Alguns dos mais eficazes instrumentos que um quadrinhista têm para se comunicar com o leitor são os enquadramentos e os ângulos. O enquadramento e o ângulo de um quadro contêm uma incrível quantidade de informação sobre estado de espírito, drama e humor.

A principal responsabilidade do artista em um quadro é transmitir os fatos da história pura e simples: o argumento. Se a cena especifica que três vaqueiros estão indo em direção à câmera, isso precisa ser mostrado de maneira clara e compreensível.

No próximo nível de narrativa, o desenhista fornece pistas visuais para ajudar o leitor a ganhar uma mais profunda compreensão da informação que está sendo apresentada. Por exemplo, três vaqueiros cavalgando em direção à câmera podem ser desenhados como o simples relato de um fato e nada mais. Neste caso, o artista devia escolher um plano que seja neutro – algo que não transmitirá mais informação do que o necessário.

Uma mulher abrindo um pacote poderia também ser neutra desde que haja apenas a necessidade de mostrar os fatos. Mas, e se houver uma bomba dentro da sacola? Será que o narrador deveria compor a cena da mesma maneira? O que pode ser feito então para tornar o quadro mais interessante e informativo para o leitor – talvez para transmitir o estado emocional da mulher? Esse problema é resolvido com o uso apropriado de enquadramentos e ângulos.

Antes de definirmos enquadramentos e ângulos, vamos dedicar algum tempo na palavra câmera. Todos sabem que uma câmera é um instrumento com o qual podemos fazer fotografias. Quando você olha uma revista em quadrinhos, pode ser útil imaginar que todos os quadros foram fotografados em vez de desenhados. Para cada quadro, tente imaginar onde a câmera estava posicionada quando a foto foi tirada. Ela pode estar fixa no chão, ou suspensa no alto e inclinada. Poderia estar bastante próxima ou afastada.

Pensar no desenho em termos da posição de uma câmera imaginária é uma técnica que irá aumentar suas habilidades como quadrinhista. A maioria das imagens dentro de um quadro são planos objetivos. Ou seja, são construídas com um ponto de vista objetivo da câmera, em oposição ao ponto de vista subjetivo de um personagem. Tenha em mente que a posição da câmera é a mesma do leitor. O desenhista escolhe um ângulo ou enquadramento, mas cada leitor vê a imagem através de seus próprios olhos. Decisões sobre ângulos e enquadramentos são deliberados. Cada ângulo ou enquadramento – mesmo um neutro – transmite algo em particular.



O CENÁRIO, IMITANDO A IMAGEM A PARTIR DE UMA LENTE "GRANDE ANGULAR", EM *LEGENDS OF THE DARK KNIGTH HALLOWEEN SPECIAL*, DE 1993.

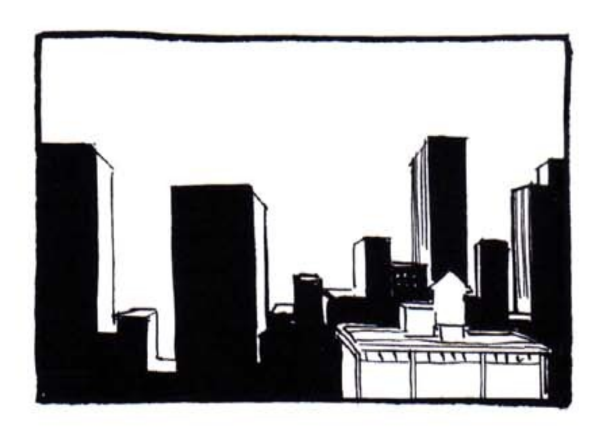
Enquadramentos

A palavra enquadramento se refere à distância entre a câmera e o assunto. Vejamos quais são os enquadramentos e ângulos específicos e que significados podem ter.



QUADRO DE APRESENTAÇÃO

Com ele, o leitor é informado do suficiente sobre o local onde a cena acontece. A menos que haja uma razão específica para não usá-lo, o quadro de apresentação precisa aparecer pelo menos no início de cada nova cena. Cada página subseqüente tem também de reconfirmar a localização com pelo menos um quadro de apresentação. O quanto deve ser mostrado do local da ação cabe ao desenhista – pode ser através de um close ou uma visão distante etc. Se o leitor for constantemente suprido da informação sobre onde acontece a história, ele poderá prestar mais atenção à narrativa em vez de ficar questionando sobre o local da ação.



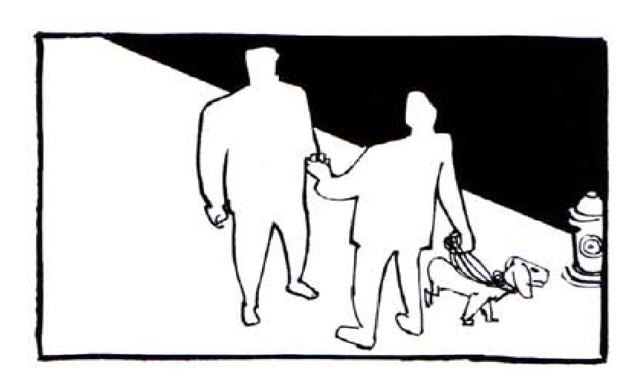
PANORÂMICA

Para este enquadramento, a câmera fica muito distante dos personagens – tão distantes que eles nem aparecem. Ou se aparecem, não são reconhecíveis; suas identidades, portanto, serão reveladas no quadro seguinte. A panorâmica destaca locais, uma visão geral de um bairro, uma cidade ou até de todo o planeta. É usada muitas vezes em conjunção com o quadro seguinte, no qual a câmera se aproxima do assunto. Este enquadramento pode ser usado também para transmitir a solidão de um personagem ou a grandeza do cenário que o rodeia.



PLANO GERAL

Este enquadramento também é feito à distância. Os personagens, se estiverem no quadro, podem ser vistos, mas não dominam a composição. Apesar de a câmera estar perto o suficiente para incluir os personagens de corpo inteiro, está longe o suficiente para dar destaque para o local onde ocorre a cena.



ENQUADRAMENTO DE CORPO INTEIRO

Neste enquadramento, praticamente o corpo inteiro é mostrado. Pode ser mostrado algo do cenário, mas o principal é mostrar os personagens.



PLANO MÉDIO OU AMERICANO

Estamos bem perto para ver apenas metade do corpo. Pode haver indicação de cenário, mas não é necessário. Uma sombra ou uma forma preta pode servir como fundo. O foco é definitivamente no personagem ou personagens.



CLOSE

Este enquadramento mostra o personagem acima dos ombros até o topo da cabeça. Toda a face e cabeça é quase sempre mostrada. Nenhum cenário ou detalhe do fundo é necessário aqui; um fundo em preto-e-branco é mais do que suficiente. Se for colocado algum detalhe no fundo, a atenção do leitor estará sendo prejudicada.



HIPERCLOSE

Este é um enquadramento bem intenso porque traz o leitor para bem perto do rosto, que ocupa todo o quadro. O hiperclose é usado quando o quadrinhista quer que o leitor "entre" no personagem em sua intimidade. A proximidade da câmera (e do leitor) ao personagem torna esse enquadramento bastante dramático.

Todos os enquadramentos que vimos até agora são objetivos – neutros. É como se houvesse uma câmera fotografando de uma posição em algum lugar perto de onde a ação está se desenrolando. A maioria dos enquadramentos, tanto em filmes quanto em quadrinhos, são objetivos, mas há alguns enquadramentos que não são. Esses são exatamente o oposto de um plano objetivo – são *subjetivos*. Um enquadramento subjetivo mostra não o que a câmera vê, mas o que o personagem vê. Imagine uma cena que se passa num telhado. Nosso herói está perseguindo o vilão. Nós o vemos examinando o telhado por pistas no primeiro quadro. Isso é o que a câmera vê, assim é um enquadramento objetivo. Nosso herói vê sangue no telhado. O desenhista opta por mostrar o sangue no telhado. Já que isso é o que nosso herói está vendo, então é um enquadramento subjetivo. O leitor vê o que nosso herói vê. Pelo menos enquanto durar o enquadramento subjetivo, o leitor será o personagem.

É importante considerar o impacto de um enquadramento no leitor. Usar somente panorâmicas ou enquadramentos objetivos não apenas torna a leitura cansativa por causa da falta de variação, mas mantém o leitor a uma "distância segura" da história. Como quadrinhista, eu sei que não quero que o leitor fique distante ou seguro. Eu quero que o leitor esteja tão próximo da ação quanto possível. Que o leitor se envolva na história o máximo que puder. Quanto mais a câmera se move para dentro da ação, mais o leitor se sentirá envolvido. Usar um enquadramento subjetivo faz o leitor ficar mais envolvido porque ele vê a cena através dos olhos de quem está vivendo a história. É como se os eventos que estão se desenrolando estivessem acontecendo com o leitor.

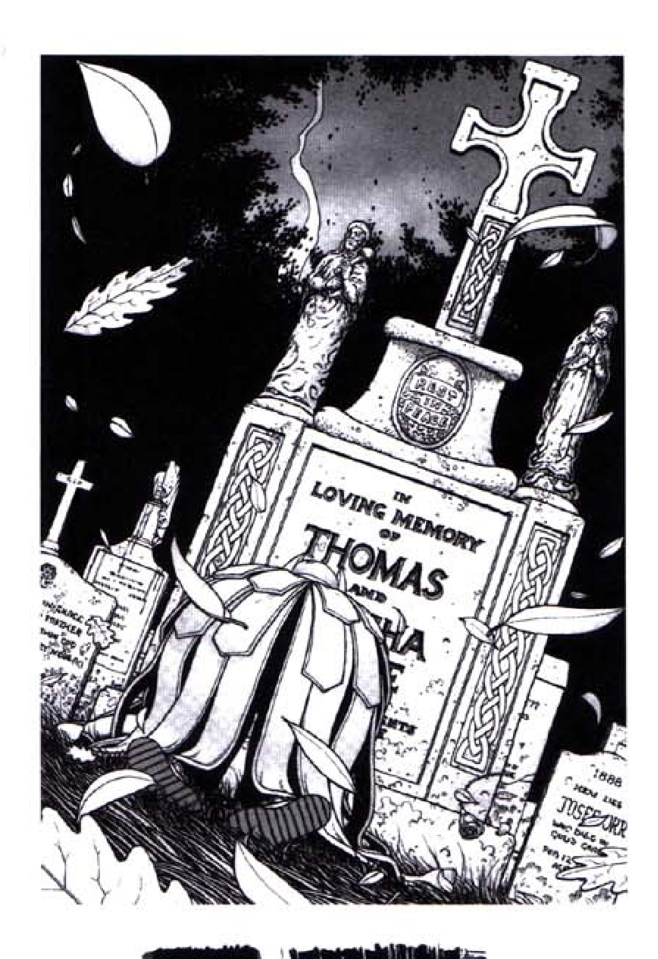
Uma das mais simples e eficientes maneiras de prender a atenção do leitor é mostrar algo que ele nunca viu antes. Qualquer coisa que seja nova ou fora da realidade e da experiência cotidiana tem uma chance maior de ser interessante. Todos nos tornamos imunes aos nossos arredores e a nossos amigos porque os vemos todo o tempo exatamente da mesma maneira: ao nível dos olhos. O que estamos acostumados a ver o tempo todo perde seu impacto visual. Você já tentou deitar no tapete da sala e observar como as coisas parecem diferentes vistas dali? Ou subir no telhado da sua casa e ver as casas vizinhas de uma perspectiva diferente?



KLAUS JANSON REALIZOU A ARTE-FINAL DESTA CENA ANTOLÓGICA DE *BATMAN: O CAVALEIRO DA TREVAS*, DESENHADA POR FRANK MILLER.







Ângulos

Se os enquadramentos são diferenciados pela distância entre a câmera e o assunto, então os ângulos da câmera se diferenciam com base na posição dela em relação às linhas horizontais e verticais de seu quadro. Aqui estão alguns exemplos.

ÂNGULO INCLINADO

Em um ângulo inclinado, a câmera está em diagonal em comparação a linhas horizontais e verticais – inclinada tanto para a direita quanto para a esquerda. Isso sugere pelo menos duas coisas:

1. Algo sobre essa cena está fora do comum, porque não há o típico relacionamento horizontal-vertical em ângulo reto.
2. Da mesma forma que uma linha horizontal cria sensação de estabilidade, a linha inclinada sugere instabilidade, movimento e incerteza. Uma ilusão de tontura é transmitida. Uma cena mostrando um personagem reagindo em choque é quase sempre desenhada usando um ângulo inclinado a fim de transmitir o sentimento de surpresa.

NO CONTEXTO DE QUADROS HORIZONTAIS E VERTICAIS, A CENA INCLINADA SE DESTACA DAS DEMAIS. NO EXEMPLO À ESQUERA, FRANK QUITELY, DE *JLA: TERRA 2* (2000), A INCLINAÇÃO É USADA PARA EFEITO DRAMÁTICO.

ABAIXO: UMA CENA VISTA DE BAIXO, DE *SARGENTO ROCK*. DESENHO DE 1967 DE JOE KUBERT.



SIMULAÇÃO DE *CAMERA LENTA* COM SOBREPOSIÇÃO, REALIZADO POR JOHN BYRNE EM *OMAC* Nº 1, DE 1991.



A INCLINAÇÃO NOS DIZ QUE ALGO INCOMUM OU INESPERADO ACONTECEU OU ESTÁ PRESTES A ACONTECER. NOTE QUE A INCLINAÇÃO É UMA EXTENSÃO DA TEORIA DIAGONAL JÁ DISCUTIDA. BRUCE TIMM E GLEN MURAKAMI, DE *BATMAN ADVENTURES ANNUAL* Nº 2 (1995).

ENQUADRAMENTO COM VISÃO INFERIOR

Neste enquadramento, o assunto está localizado acima da câmera, que está fazendo uma inclinação para poder mostrá-lo. Um enquadramento como esse geralmente se refere a poder ou vitória. A câmera está em posição submissa, com o assunto em posição mais elevada. Você vê geralmente esse tipo de enquadramento quando um herói ou vilão é introduzido em uma história. Esses tipos de personagens são sempre invencíveis em seu primeiro quadro. Então, esse tipo de enquadramento é usado para passar essa força. Pode ser usado também com bastante eficiência em histórias de horror como um efeito arrepiante. Combinado com uma inclinação, enquadramentos com visão inferior podem ser muito dramáticos.

ENQUADRAMENTO COM VISÃO SUPERIOR

Neste caso, a câmera está acima do assunto, olhando para baixo. Este enquadramento é usado principalmente para comuncar derrota e fraqueza. Um bom exemplo é uma cena na qual um herói é momentaneamente derrotado por seu inimigo. Neste caso, o enquadramento com visão superior permite ao leitor ver o herói do ponto de vista do vilão. Este enquadramento é também usado para transmitir solidão. O personagem está a uma certa distância do leitor – vago, isolado e inalcançável.

As associações entre enquadramentos e ângulos descritas acima não são absolutas; é possível escolher só porque você gostou dele. Entretanto, você deve fazer isso com cautela, porque certos enquadramentos e ângulos resultaram de um padrão cultural universalmente aceito com significados específicos. O leitor vai reagir a eles – mesmo que num nível inconsciente – e isso pode deixar as coisas confusas se você estiver tentando transmitir informações contraditórias. Para um quadrinhista, clareza é o primeiro e principal objetivo. Embora algumas opções possam ser feitas em termos puramente estéticos, é muito importante que você esteja ciente do que elas podem significar para seu leitor. A única exigência para uma narrativa eficiente é o pensamento consciente e deliberado. Faça suas escolhas baseadas no conhecimento e na experiência, e você correrá menos riscos de confundir seu público-alvo.





NO ALTO: NESTA PODEROSA CENA DE *ORION* Nº 2 (JULHO DE 2000), WALTER SIMONSON EMPREGA DIVERSAS TEORIAS PARA A FIGURA "SALTAR" O MÁXIMO POSSÍVEL. UMA FORMA QUE DOMINA A PÁGINA, A INCLINAÇÃO DA FIGURA, A PERSPECTIVA VISTA DE CIMA USADA PARA COMUNICAR FORÇA, E O TAMANHO EXAGERADO DA MÃO DIREITA DE ÓRION - TUDO COMBINADO PARA TRANSMITIR FORÇA E PODER.

AO LADO: ESTA PÁGINA DE PASCUAL FERRY E WALDEN WONG É BASTANTE EFICIENTE. A CENA NÃO MOSTRA APENAS SUPERBOY VISTO DE CIMA, MAS TAMBÉM FAZ O OLHAR DO LEITOR SE MOVER PARA BAIXO, SIMULANDO A QUEDA DO HERÓI A UM ESTADO MENTAL NEGATIVO. DE *SUPERBOY* Nº 86 (MAIO DE 2001). ROTEIRO DE JOE KELLY.

DOZE
MOVIMENTO

Uma das desvantagens mais interessantes dos quadrinhos é que é impossível replicar movimento em tempo real. O cinema definitivamente tem essa vantagem sobre os quadrinhos neste caso específico. O cinema permite ao observador assistir a uma ação inteira do começo ao fim sem nenhuma interrupção, enquanto que uma revista em quadrinhos apenas permite ao artista mostrar uma parte da ação. Como exemplo, vamos analisar a ação de Batman arremessando seu batarangue. Um filme levaria segundos para mostrar Batman apanhando sua arma, posicionando seu corpo e arremessando o batarangue, e depois o movimento do batarangue em todo o caminho até seu alvo. Um desenhista de história em quadrinhos teria duas escolhas:

1. Mostrar uma parte da ação. Isso significa que o quadrinhista tem de decidir que parte do movimento mostrar.
2. Mostrar toda a ação. A única maneira de fazer isso é desenhar uma seqüência de vários quadros: Batman levando a mão até o cinto; sua mão segurando o batarangue; o braço esticado antes de arremessá-lo; o braço abaixando após o arremesso; o batarangue voando pelo ar; e, finalmente, a arma chegando a seu destino.

Cada caso é eficiente à sua maneira, mas há conseqüências em se usar cada abordagem. O primeiro exemplo resolve o trabalho rapidamente; a seqüência de enquadramento com Batman arremessando, seguido por um quadro mostrando o alvo sendo atingido pelo batrangue.

No segundo exemplo, temos uma contradição. Em tempo real, toda a ação iria levar um segundo ou dois. Quebrar a ação em muitas partes a torna mais lenta, o que significa que o leitor leva mais tempo lendo o movimento do que a duração do movimento em tempo real. Contudo, dessa maneira há uma dramaticidade mais intensa na ação. Quando o desenhista escolhe tornar a ação mais lenta, ela será mais intensa e dramática que a seqüência mais simples da situação 1.

Há dois tipos de movimento que o quadrinhista deve considerar:

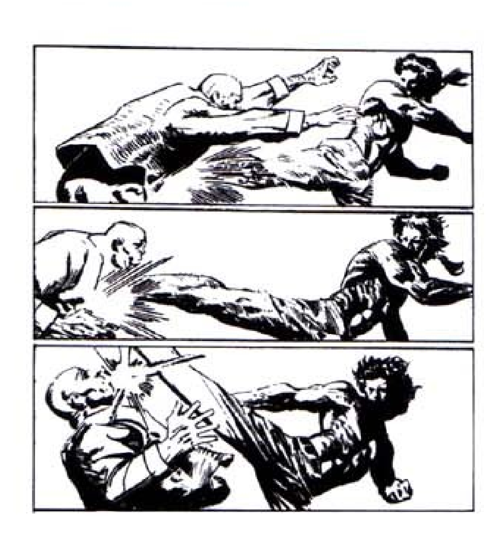
O primeiro é a ação ou movimento que um personagem ou objeto (como um carro ou trem) está fazendo na seqüência. Se Batman está correndo, ele pode apenas correr em direções limitadas e específicas dentro do quadro: da esquerda para a direita, direita para a esquerda, para longe do observador, ou para perto do observador. Isso se aplica não só a Batman como a qualquer figura ou forma que está se movendo dentro do quadro.

O segundo tipo de movimento que o desenhista deve considerar é o movimento do olho do leitor. Como um leitor acompanha e compreende a ação é crucial para as regras da narrativa visual. Uma vez que a direção de uma ação foi estabelecida, o quadrinhista deve permanecer consistente a essa ação.

Por exemplo: se um zagueiro no quadro 1 chuta a bola da esquerda para a direita, a bola tem de percorrer da esquerda para a direita em quadros subseqüentes a fim de ser claro para o leitor. O segundo quadro na seqüência não pode mostrar a











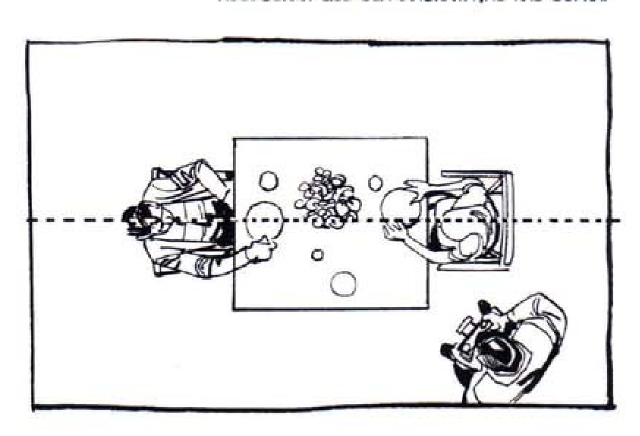
bola se movendo da direita para a esquerda. Ela deve percorrer na mesma direção que a bola no quadro 1. Se você mostrar a bola se movendo em direção contrária no quadro 2, isso estará sugerindo uma segunda bola sendo chutada. No quadro 3, a bola entra no quadro pela esquerda, o atacante a recebe e chuta na direção do gol – para a esquerda, para fora do quadro.

De maneira semelhante, o posicionamento dos personagens ou objetos em relação a si próprios e seus ambientes deve permanecer consistente.

Digamos que nosso roteiro descreve duas pessoas, Howard e Deb, almoçando num restaurante. O quadro de abertura da cena é o que determina como o artista posiciona os personagens em quadros subseqüentes. Nós vemos o restaurante, o casal junto à mesa, e o garçom entrando do lado esquerdo do quadro. Howard também está à esquerda e Deb está sentada no lado direito do quadro. Em todo momento que nós os virmos na cena, Howard deve estar à esquerda e Deb à direita. O desenhista pode usar tantos quadros e ângulos quantos forem necessários e pode também mostrar Howard e Deb individualmente no quadro, para que haja uma variação, mas todas as escolhas direcionais devem remeter à posição original. Se optar por um hiperclose de Howard ou Deb, eles podem ser vistos tanto de frente quanto de perfil. Mas os enquadramentos de perfil precisam manter a posição original dos personagens: Howard deve estar voltado para a direita; Deb olhando para a esquerda.

UMA VEZ QUE A POSIÇÃO DOS PERSONAGENS TIVER SIDO ESTABELECIDA, ESSAS POSIÇÕES EM RELAÇÃO DE UM COM O OUTRO E O EIXO PRECISAM SER CONSISTENTES. NESTE QUADRO, HOWARD E O GARÇOM ESTÃO À ESQUERDA E DEB ESTÁ À DIREITA. QUANDO OS PERSONAGENS SÃO MOSTRADOS INDIVIDUALMENTE, ELES PODEM SER MOSTRADOS DE FRENTE OU DE PERFIL. QUANDO O PERFIL É MOSTRADO, A DIREÇÃO DAS CABEÇAS PRECISA PERMANECER CONSISTENTE COM AS POSIÇÕES ESTABELECIDAS ORIGINALMENTE. HOWARD TEM SEMPRE DE ESTAR OLHANDO PARA A DIREITA, PARA OLHAR DEB, E DEB DEVE ESTAR SEMPRE OLHANDO PARA A ESQUERDA, EM DIREÇÃO A HOWARD. NÃO IMPORTA QUAL O ÂNGULO OU A DISTÂNCIA, OS PERSONAGENS DEVEM SER MOSTRADOS DA MANEIRA ESTABELECIDA NO INÍCIO.

PARA PERMANECER CONSISTENTE, FIQUE NA POSIÇÃO NA CENA EM UM LADO DO EIXO ATRAVÉS DA SEQÜÊNCIA. HÁ VÁRIAS MANEIRAS DE INTRODUZIR BASTANTE VARIEDADE VISUAL PARA ASSEGURAR QUE SUA DIAGRAMAÇÃO NÃO SOFRA.







NESTA PÁGINA E NA ANTERIOR:

1 - SEQÜÊNCIA DE AÇÃO DE *SUPERMAN: DISTANT FIRES*. COM ROTEIRO DE HOWARD CHAYKIN E ARTE DE GIL KANE E KEVIN NOWLAN.

2 - SEQÜÊNCIA DE MOVIMENTO EM PÁGINA DE ESBOÇO REALIZADA POR KLAUS JANSON PARA *LEGENDS OF DARK KNIGHT* Nº 6, DE 1990.

3 - A FIGURA EM AÇÃO, EM ARTE SEQÜENCIAL DE DENYS COWAN COM ARTE-FINAL DE MALCON JONES III PARA *THE QUESTION* DE 1989.

4 E 5 - DINÂMICA DOS MOVIMENTOS DESENHADOS POR GENE COLAN COM ARTE-FINAL DE TOM PALMER, EM PÁGINA DE ABERTURA DE *BATMAN - GOTHAM KNIGHTS* Nº 15, DE 2001.

Uma maneira mais fácil de pensar isso é estabelecer o que é chamado eixo de ação. Imagine a câmera acima do casal, olhando para eles logo abaixo. Trace uma linha reta cortando a mesa, Howard e Deb. Este é o eixo de ação. A câmera deve permanecer em um lado desta linha. Ela pode se mover em qualquer posição, desde que não mostre a cena do outro lado do eixo. O objetivo desta abordagem é fornecer consistência para os leitores de modo que eles nunca fiquem confusos sobre qual personagem está falando ou agindo.

As regras de narrativa que determinam as escolhas de movimento dentro de uma seqüência se aplicam não apenas ao movimento dentro de um quadro e ao posicionamento dos personagens em relação ao cenário, mas também a objetos em movimento que percorrem todo o percurso de muitos quadros ou páginas. O garçom servindo Harold e Deb, por exemplo, tem sempre de entrar e sair pela esquerda. Se um trem está se movendo da esquerda para a direita no quadro de apresentação, ele deve se mover na mesma direção por toda a seqüência para ser consistente. Se cortarmos para o interior do trem, ele ainda deve estar se movendo da esquerda para a direita. Se mostrarmos as rodas do trem, elas também devem estar se movendo na mesma direção. Inserir um enquadramento do trem indo em uma direção diferente (ou seja, da direita para a esquerda) faria os leitores pensarem que estão olhando para um outro trem.

Com consistência direcional, estamos trabalhando num nível estrutural bastante básico. Esse nível requer que você dispense todos os detalhes e opere em uma posição onde não há nada além de quadros e formas – mas a história ainda fica compreensível para o leitor. O oposto seria trabalhar em um nível cosmético. Este nível inclui a possibilidade de desenhar dois trens diferentes o bastante, de maneira que o leitor possa distingui-los. Mas a narrativa não pode se basear em suposições. Ela depende de decisões deliberadas que comunicam a informação e da habilidade do desenhista em fazer essas decisões funcionarem.

Um exemplo simples, mas excelente, de manter movimento direcional consistente é a cena de abertura do filme *Silêncio dos Inocentes*. O primeiro enquadramento mostra o cenário ao redor do quartel-general do FBI em Virginia. A câmera se move da esquerda para a direita (já estabelecendo o movimento) através das árvores e chega até Clarice correndo na mesma direção. O diretor a mantém se movendo naquela direção, mesmo que alguns enquadramentos sejam um pouco inclinados e ela tenha de correr por um percurso cheio de obstáculos. Outro agente aparece na tela do lado direito (demonstrando que ele não a estava seguindo, mas apareceu de uma rota diferente). Ele fala que é para ela retornar ao QG. Então ela corre da direita para a esquerda (o que define para o observador que ela está retornando) até que ela vê o edifício. Qualquer mudança em qualquer parte dessa seqüência teria passado a informação errada à platéia. Quando o movimento não é consistente, é fácil de perceber. Mas quando ele funciona, tem de estar invisível.

Movimento criado por uma ação funciona melhor quando num nível estrutural. O problema é criar a ilusão de movimento em um meio que não tem a capacidade de mostrar movimento. É responsabilidade do quadrinhista criar esta ilusão de maneira tão convincente quanto possível. Uma abordagem estrutural se baseia em composição e planejamento. Aplicações cosméticas desconsideram o poder do planejamento e tentam maquiar as falhas de composição ao resolver o problema do movimento aplicando recursos superficiais como linhas de movimento.



FIGURAS EM MOVIMENTO DESENHADAS POR DARRYL BANKS, COM ARTE-FINAL DE ROMEO TANGHAL PARA *LANTERNA VERDE*.



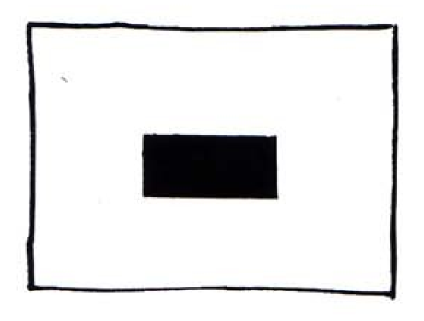
NOTE COMO NEAL ADAMS REPRESENTA O MOVIMENTO NESTA PÁGINA DE *DEADMAN* Nº 6 (OUTUBRO DE 1985). NOS DOIS PRIMEIROS QUADROS O PERSONAGEM SE MOVE DA DIREITA PARA A ESQUERDA. NO TERCEIRO QUADRO, O MOVIMENTO ESTÁ EM TRANSIÇÃO. NÓS VEMOS UM PERSONAGEM MOVER SUA POSIÇÃO PARA A ESQUERDA, O OUTRO NUMA POSTURA NEUTRA OLHANDO PARA A CÂMERA. NO QUADRO FINAL, OS PERSONAGENS PERMANECEM NAS POSIÇÕES RELATIVAS ENTRE SI QUE OCUPAVAM NO QUADRO ANTERIOR. ROTEIRO DE ROBERT KANIGHER.

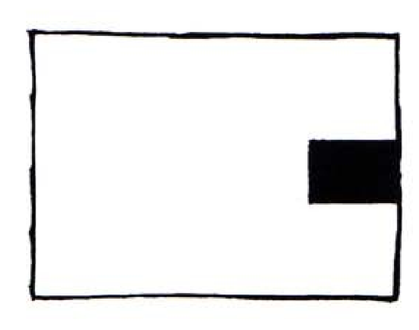


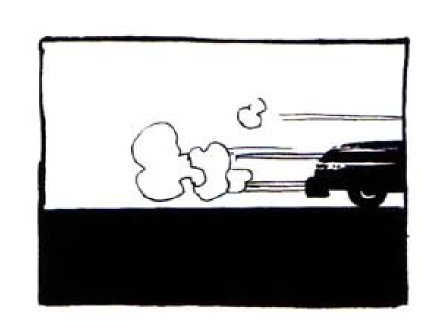
SEQÜÊNCIA DE AÇÃO DE BILL SIENKIEWICZ EM *DC 1st* Nº 1, DE 2002.

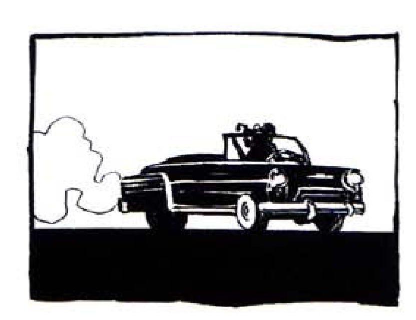
Na primeira imagem da seqüência da parte de baixo desta página, a figura no meio do quadro não parece estar se movendo. É um desenho convincente de um retângulo em repouso. A segunda imagem, usando a estrutura do quadro e o relacionamento do retângulo com a borda do quadro, sugere movimento num nível puramente composicional, sem linhas de movimento nem outros recursos. Podemos introduzir esses recursos estruturais em nossos desenhos e ver que é muito melhor trabalhar nesse nível fundamental. Nós podemos, então, acrescentar linhas de velocidade e fumaça para reforçar as decisões estruturais que fizemos primeiro. Lembre-se que trabalhar num nível estrutural como composição e planejamento é sempre mais eficiente que acrescentar enfeites num quadro mal desenhado. Você poderá depois, aí sim, acrescentar as linhas de velocidade.

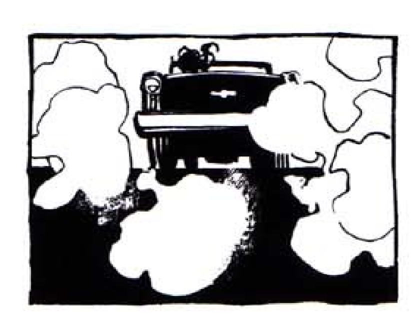
Um dos conceitos mais básicos de movimento nos quadrinhos é algo que a maioria de nós tem como garantido: a maneira como lemos. Na tradição ocidental, nós lemos da esquerda para a direita, de cima para baixo. Em culturas orientais, ocorre exatamente o contrário. Saber como o público lê é uma importante consideração para sua narrativa. Uma vez que nós, no Ocidente, lemos da esquerda para a direita, todo movimento que é lido da esquerda para a direita será lido mais rapidamente porque os leitores estão acostumados a ler nessa direção. Quando movemos a ação da direita para a esquerda, ela fica mais lenta porque vai contra o método condicionado de leitura.

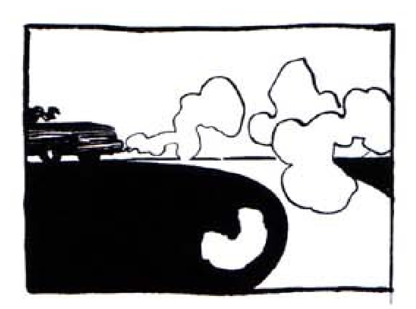












SEQÜÊNCIA DE CIMA: UMA FIGURA NO MEIO DO QUADRO QUE ESTÁ APENAS PARADA. SE COMPUSERMOS O QUADRO DE MANEIRA QUE A MESMA FIGURA SANGRE PARA FORA DO QUADRO, NÃO SÓ TEREMOS UM VISUAL MAIS INTERESSANTE COMO TAMBÉM ESTAREMOS SUGERINDO ALGUM MOVIMENTO. NO ÚLTIMO QUADRO, PODEMOS MUDAR A FIGURA POR UM CARRO E VER COMO É EFICIENTE O USO DAS BORDAS DO QUADRO E O ESPAÇO IMAGINÁRIO ENTRE ELES PARA UMA BOA NARRATIVA.

SEQÜÊNCIA DE BAIXO: A HABILIDADE DE MUDAR A DIREÇÃO DE UM OBJETO EM MOVIMENTO SE BASEIA NA INTRODUÇÃO DO QUADRO NEUTRO. NA PRIMEIRA IMAGEM VEMOS UM CARRO SE MOVER DA ESQUERDA PARA A DIREITA. O SEGUNDO QUADRO USA UM ENQUADRAMENTO NEUTRO - UM QUADRO NO QUAL A AÇÃO E O MOVIMENTO VÊM EM DIREÇÃO À CÂMERA OU PARA LONGE DELA. AGORA, NÃO HÁ PROBLEMA EM MUDAR A DIREÇÃO DO CARRO. SEM O QUADRO NEUTRO, A MUDANÇA NÃO SERIA EFICIENTE.



NOTE COMO OS PERSONAGENS NESTA PÁGINA PERMANECEM EM SUAS DIREÇÕES DE MOVIMENTO SEM QUALQUER PERDA DE VARIEDADE VISUAL OU EMPOLGAÇÃO. DIVIDA OS PLANOS HORIZONTALMENTE E/OU VERTICALMENTE E VEJA COMO LEE WEEKS PLANEJA SUAS IMAGENS. DE *BATMAN CHRONICLES: THE GAUNTLET* (1997). ROTEIRO DE BRUCE CANWELL.

Haverá ocasiões na história nas quais o artista pode querer manipular o leitor tornando mais lento o processo de leitura ou mesmo deixando-o completamente parado. A chave para isso reside no movimento esquerda-direita. Uma página inteira de quadros da direita para a esquerda será lida mais lentamente que uma página com quadros da esquerda para a direita. Não há nada errado ou certo a respeito de escolhas de movimento que um artista faz desde que a decisão seja consciente e deliberada, baseada na necessidade de continuidade da história. Movimento é parte de um todo maior que o artista apresenta ao leitor.

Tendo dito isto, há uma saída em toda esta conversa de consistência e continuidade. Há uma maneira de mudar a direção quando o movimento está sendo mostrado em uma série de quadros. Estou falando do enquadramento que não está indo nem para a direita nem para a esquerda, mas sim indo para perto ou para longe da câmera. Em uma situação onde apenas uma direção foi estabelecida, é possível mudar a direção com a introdução de um quadro neutro, que funciona como uma ponte entre os outros dois quadros. O segundo quadro permite ao leitor conectar claramente o primeiro e o terceiro quadro mostrando o objeto em movimento numa posição neutra.

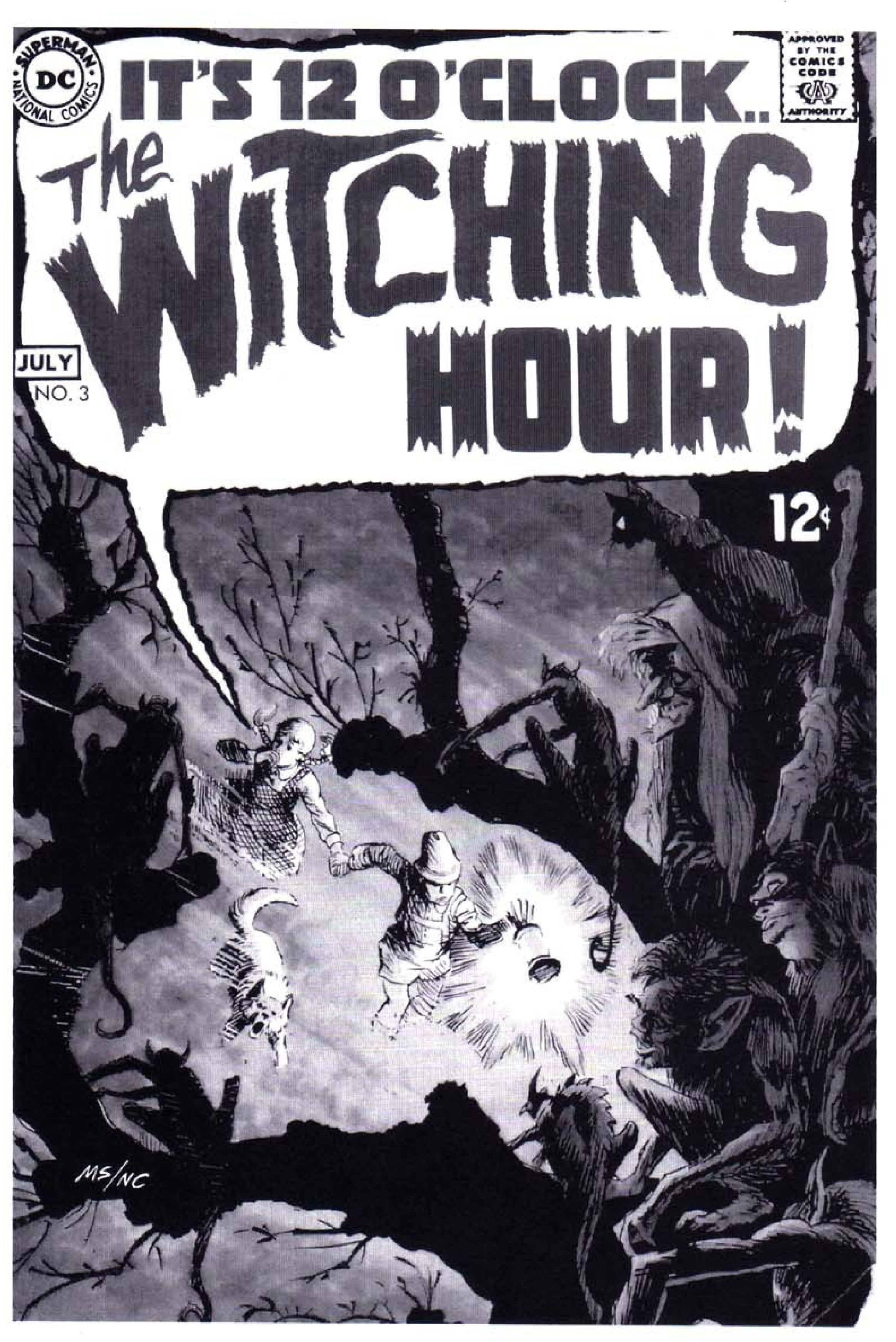
Há mais razões para inserir um quadro neutro no meio de um movimento além da necessidade de mudar a direção. Você pode usá-lo para ter uma variedade visual, por exemplo. Não importa o tamanho da seqüência, o artista tem de fazer uma história interessante. São necessários alguns quadros constrastantes e ângulos para variar o movimento direcional consistente. Variedade é a palavra-chave para manter o interesse do leitor.

Um quadro neutro pode também ser mais atrativo que um movimento da esquerda para a direita ou da direita para a esquerda. Quando o quadro neutro mostra o assunto da cena indo em direção à câmera (o olho do observador), o leitor vê a cena subjetivamente e pode sentir um senso de envolvimento maior vindo do objeto que se aproxima. Quando mostra o objeto se movendo para longe da câmera, o leitor pode sentir alívio como se o perigo tivesse passado. Em ambos os casos, o leitor fica no meio da ação, o que é sempre sinal de uma boa narrativa.

A narrativa é bastante baseada na lógica. Movimento e direção são ambos partes dos mais lógicos componentes da narrativa. Você pode ser capaz de seguir a ação que está tentando desenhar em sua cabeça, mas se a cena é difícil ou complicada, desenhe o eixo de ação do alto e confira se a ação permanece de um lado. Continuidade e consistência são extremamente importantes a fim de manter o fluxo da história.



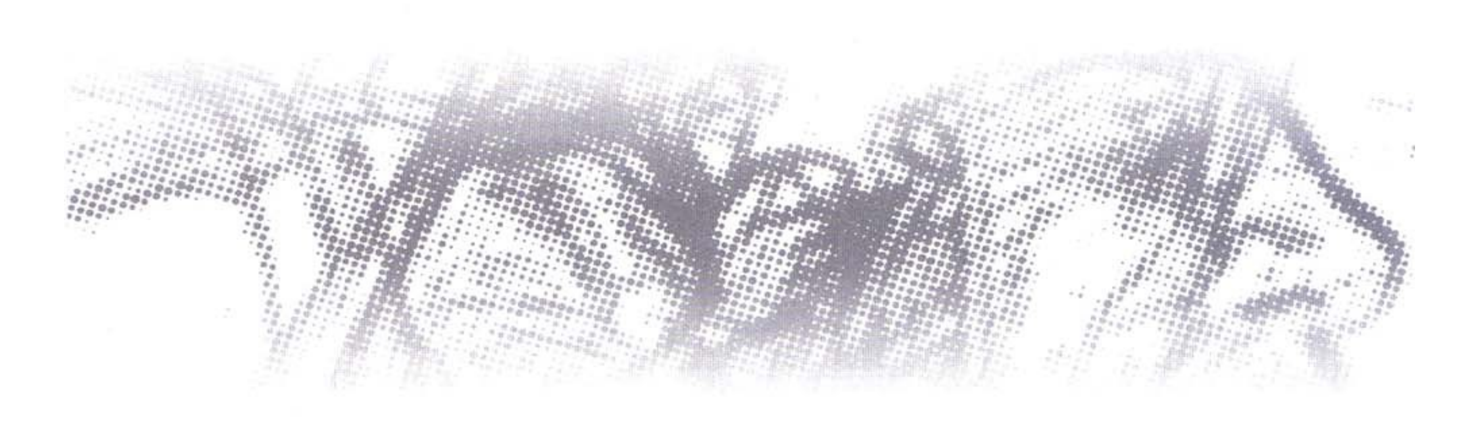
NESTA PÁGINA, STEVE RUDE E BILL REINHOLD EMPREGAM UM QUADRO NEUTRO PARA MUDAR A DIREÇÃO DAS AÇÕES DO GUARDIÃO. O PRIMEIRO QUADRO MOSTRA-O SE MOVENDO DA ESQUERDA PARA A DIREITA. O SEGUNDO É UM QUADRO NEUTRO. NO TERCEIRO, A DIREÇÃO MUDA. O ÚLTIMO QUADRO MOSTRA O PERSONAGEM SE MOVENDO EM UMA DIREÇÃO QUE É CONSISTENTE COM A DIREÇÃO NO QUADRO ANTERIOR. DE *LEGENDS OF THE DC UNIVERSE* Nº 14 (MARÇO DE 1999). ROTEIRO DE MARK EVANIER.



AQUI ESTÁ OUTRO BOM EXEMPLO DE COMPOSIÇÃO, POR MIKE SEKOWSKI E NICK CARDY. ESTA CAPA DE *THE WITCHING HOUR* Nº 3 (JULHO DE 1969) NÃO ESTÁ APENAS PERFEITAMENTE EQUILIBRADA DE ACORDO COM A TEORIA DE EQUILÍBRIO, MAS O DESENHO CIRCULAR PÕE AS CRIANÇAS E O GATO NO CENTRO, ENQUANTO GENTILMENTE CONDUZ O OLHO PARA OS DEMÔNIOS À DIREITA.

PARTE TRÊS

FINALIZANDO



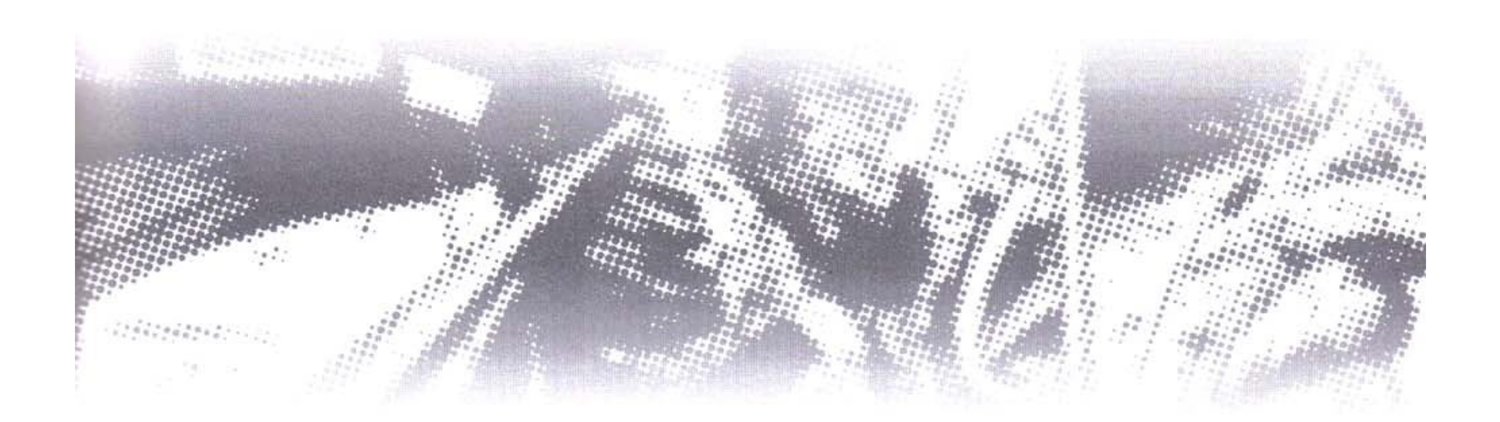
Uma vez que o desenhista tem consciência das habilidades necessárias para desenhar e os métodos de narrativa para organizar sua arte de maneira compreensível, é o momento de trabalhar! Conseguir colocar seu trabalho nas mãos de um editor ou diretor de arte é tão importante quanto desenvolver suas habilidades de desenho. A única maneira de ter a oportunidade de desenhar histórias em quadrinhos é ganhar dinheiro suficiente para assegurar o conforto que você precisa para tal.

Há três facetas nesta etapa de se tornar um desenhista de quadrinhos. O primeiro objetivo é começar na indústria de quadrinhos: colocar seu trabalho na frente dos olhos de alguém que pode ajudá-lo. Se você tem um plano para desenvolver suas habilidades artísticas e um plano para mostrar seu trabalho, estará na frente de um desenhista que não tem tal plano. Lembre-se que não importa o quanto você seja bom, você precisa mostrar seu trabalho.

O segundo objetivo é desenvolver um trabalho forte e hábitos para os negócios. Isso significa, por exemplo, não esperar até o último momento para começar um trabalho. Um desenhista precisa de tempo suficiente para pesquisar e se preparar para um trabalho. Bons hábitos de negócios incluem cumprir o prazo combinado para a entrega do projeto. Apesar da qualidade de seu trabalho, não há nada mais importante que cumprir o prazo. Uma boa comunicação entre o desenhista e o editor é também muito importante.

O terceiro componente para se tornar um desenhista de quadrinhos de sucesso é sua personalidade. Tenho me surpreendido pelo fato de quanto isso é importante. Isso afeta tudo, desde sua habilidade de absorver críticas até o relacionamento que você tem com seu editor. A única maneira que encontrei para facilitar esta parte do processo artístico é através de uma honesta introspecção. Por exemplo, compreender que você tem uma reação irracional a críticas pode ser bastante útil para desenvolver seu talento. Sua habilidade para aprender depende de quanto você tem sua mente aberta.

Há um outro aspecto de ser um artista que ninguém pode ensinar: a paixão. O conhecimento presente nestes capítulos pode lhe dar uma compreensão do ofício. Um bom artesão elabora uma história completa e tecnicamente correta. Mas grandes histórias são realizadas com a combinação de habilidades e paixão. Não subestime o poder da paixão. Ele pode ajudá-lo a superar muitas barreiras. Você tem de se entregar a essa profissão para poder superar os desafios que irão aparecer em seu caminho. Encontre sua paixão e irá encontrar o sucesso.



TREZE
PROCEDIMENTO

Embora cada artista acrescente seu jeito pessoal ao processo de produzir arte, tenho notado que muitos dos passos básicos permanecem. Este capítulo é uma combinação do que aprendi com outros quadrinhistas, o que eu considero ser eficiente, além de apoio para esse "jeito pessoal".

A primeira coisa que faço quando recebo um roteiro é lê-lo diversas vezes para ter certeza que não perdi nenhum detalhe do enredo. Quanto mais longo o roteiro, mais vezes tenho de ler para absorver a história. Uma vez que compreendi os atos e acontecimentos apresentados pelo roteirista, procuro uma maneira de contribuir com minhas próprias opiniões ou sentimento sobre os personagens. Geralmente, tento encontrar um símbolo, uma motivação, ou tema visual com que possa jogar em minha narrativa. Por exemplo, anos atrás, depois de escrever e desenhar algumas histórias que tinham comida no enredo, descobri que, para mim, comida representa o amor. Há diversas cenas em "Good Evening Midnight", de *Batman Black and White* nº 3, que envolvem comida como símbolo de amor: a cena de abertura, o flashback da festa de aniversário de Batman e a cena de encerramento, na qual Alfred tira o bolo da geladeira e deixa-o na mesa da cozinha para Bruce encontrá-lo. Nesse gesto final, Alfred é capaz de comunicar a Bruce qual o laço que os mantém unidos: o amor de um pai por seu filho adotivo.

Outra coisa que faço neste ponto é começar a reunir um arquivo de fotografias que se relacionam ao trabalho. O arquivo vai conter qualquer coisa que eu sinto que seja interessante ou adequado à história. Pode incluir fotos de lugares, esboços de personagens, retratos, ângulos ou iluminação, e tudo que eu possa usar também como inspiração. Acho essa parte do processo particularmente prazerosa porque me permite ter uma abordagem não intelectual. Confio em meu instinto e me entrego a ele. Invariavelmente, um tema de alguma espécie irá emergir, o que leva a novas e inesperadas direções.

Meu compromisso pessoal como trabalho individual varia dependendo da história. Se estou desenhando e arte-finalizando uma história, levarei mais tempo no estágio preparatório. Desenhar necessita de mais preparo do que tinta. Se o desenhista não fizer a preparação e o trabalho de referência, será impossível concluir o trabalho.

Muitas vezes, eu fotografo lugares e/ou modelos para acrescentar às referências já acumuladas. Tenho sorte de ter acesso à variedade de lugares que Nova York tem a oferecer. Gosto de andar de bicicleta levando minha câmera para explorar locais que servirão tanto para cenas internas quanto externas. Às vezes, tiro as fotos mesmo antes de esboçar qualquer página da história e, outras vezes, eu as tiro depois que eu sei exatamente o que quero. Freqüentemente, tiro fotos de amigos meus em poses que me ajudam nos desenhos ou mesmo me ponho à frente de uma Polaroide. Câmeras digitais são excelentes para esse tipo de trabalho. Imagens digitais manipuladas estão em estágio embrionário no que se refere ao uso em quadrinhos, mas isso irá mudar à medida que a



O CORINGA DE BILL SIENKIEWICZ
EM DC 1st Nº 1, DE 2002.

tecnologia se aperfeiçoar e à medida que os desenhistas explorarem seus recursos.

Além do valor de usar fotos como referência, este estágio em particular o tira da prancheta por alguns dias. Isso oferece a chance de dar um descanso à parte do cérebro que lida com quadrinhos. Sempre encontro algo novo ou especial que me inspira a ir por um caminho inesperado.

Uma vez que o roteiro está em minhas mãos e eu tenho uma idéia de que temas de interesse pessoal eu gostaria de explorar, começo então a desenhar. Muitos artistas começam com esboços em miniatura da página com a distribuição dos quadros e das figuras na página. Eu, no entanto, prefiro trabalhar já no papel grande porque isso me dá uma sensação melhor da página. Usar ou não páginas em miniaturas é uma questão puramente pessoal.

Neste ponto, minha única preocupação é o relacionamento dos quadros entre si e com as figuras dentro desses quadros. Tento fazer com que os esboços fiquem leves o suficiente, de modo que o desenho final no papel fique suave. Algumas vezes desenhistas fazem muitos detalhes nesse estágio e, como resultado, o trabalho fica parecendo duro. Neste ponto, meus desenhos são apenas formas e blocos de espaço onde tento criar composições interessantes. Se concluo que o que fiz funciona, vou para o passo seguinte. Pessoalmente, tenho a tendência a rejeitar a primeira diagramação. Com a experiência aprendi que minha segunda tentativa é geralmente muito superior à primeira. Por isso, mesmo que estiver satisfeito com o primeiro esboço, faço um outro para depois escolher qual irei usar.

Eu "finalizo" os esboços desenhados usando traços grosseiros, pois quero manter o trabalho sem detalhes, a fim de preservar a energia do traço para quando for limpá-lo no papel final. Acho isso necessário para que eu possa julgar se essas páginas formam ou não um todo coeso. Costumava esboçar e desenhar uma página por vez, mas algo invariavelmente acontecia com as páginas seguintes que me obrigava a refazer a primeira página. Esta acaba sendo uma abordagem mais segura e prudente.

Uma vez que decidi que tenho uma cena que funciona, parto então para a mesa de luz. Coloco a página "finalizada" na caixa de luz com o papel de desenho sobre ela, ligo a mesa de luz e começo a limpar o desenho no papel.

Um dos benefícios de trabalhar dessa maneira é que o desenhista pode mover um pouco a diagramação para aperfeiçoar o planejamento da página. Muitos ajustes podem ser feitos neste ponto. Posso fazer alguma alteração no tamanho, formato e enquadramento dos quadros para deixá-los melhor, caso necessário.

Meu desenho é bastante afetado por saber quem fará a arte-final. Se eu mesmo vou fazer a arte-final, tento manter o traço bem esboçado para que a tinta tenha algo a acrescentar em vez de apenas cobrir os traços a lápis. Se alguém mais irá fazer a arte-final sobre meu traço, farei as linhas tão claras e definidas quanto possível para que o arte-finalista tenha pouca dificuldade em concluir o desenho. Meu objetivo é manter o máximo de controle sobre o resultado final do trabalho, de modo que ele reflita minha própria sensibilidade artística.

Neste ponto é válido mencionar a diferença entre a Marvel e a DC Comics em suas abordagens no roteiro e no enredo. A Marvel dificilmente tem um roteiro finalizado para se trabalhar. A história é, muitas vezes, uma página ou duas com o argumento que o artista decupa em páginas e quadros. Prefiro esse método porque ele cria mais oportunidade para o desenhista contar a história ao seu modo.

Na DC Comics, o desenhista quase sempre trabalha a partir de um roteiro pronto que inclui o diálogo e páginas já determinadas em quadros individuais. Na maioria das vezes, o roteirista dá descrições de como enquadrar ou construir uma cena em particular. Como todo o texto e diálogos da história são





SEQÜÊNCIA ILUSTRADA POR GRAHAN NOLAN, COM ARTE-FINAL DE TOM PALMER, PARA *BANE OF THE DEMON*, DE 1998.

PERSONAGENS DESENHADOS POR DAN JURGENS COM ARTE-FINAL DE RON RANDALL.

fornecidos, o desenhista pode incorporar toda a informação em seu planejamento, deixando assim espaço suficiente para eles.

Isso evita quadros poluídos, quando às vezes os balões ficam "brigando" por espaço com o desenho, escondendo o rosto de algum personagem ou algum elemento importante do desenho.

É importante reforçar a importância do prazo. Acho que, acima de tudo, editores e empresas valorizam a pontualidade. Quando eu comecei nos quadrinhos, sabia que não era tão bom, mas tentava ser 100% confiável. Editores realmente apreciam isso. Tive uma experiência de estar no escritório de um editor enquanto ele tentava encontrar um desenhista que estava "perdido" ou simplesmente não atendia ao telefone. Alguns desenhistas pegam um trabalho e desaparecem por meses. Esta não é a maneira mais eficaz de se construir uma carreira. Uma vez que um desenhista cria uma reputação, fica difícil mudá-la.

Depois de desenhar uma seqüência de páginas, eu as entrego para o editor. Da mesma forma que há duas abordagens para se escrever uma história – o modo Marvel e o modo DC – há também duas maneiras de se letreirar as páginas.

Na DC, o editor envia as páginas na própria arte. Depois de serem letreiradas (o que geralmente leva alguns dias), elas vão para o arte-finalista. Eu tento manter o processo numa fluência constante de modo que se perca o mínimo de tempo possível. Enquanto a primeira leva de páginas está sendo letreirada, eu continuo desenhando. Quando as páginas letreiradas são devolvidas para a arte-final, já há uma nova remessa de páginas com o editor, e o ciclo se reinicia.

Na Marvel, as páginas desenhadas são enviadas sem letreiramento para o arte-finalista. Isso significa que o arte-finalista traça os requadros e pinta as páginas. Enquanto o arte-finalista está executando seu trabalho, o letreiramento está sendo feito por computador a partir de cópias das páginas a lápis. Depois da arte-final concluída, as páginas são escaneadas e o letreiramento é aplicado sobre elas. Os fotolitos das páginas letreiradas são enviados para a gráfica para o processo de impressão. Isso significa que a arte original retorna para o desenhista e para o arte-finalista sem balões nem letras.

Esse processo só é interrompido quando algum problema referente à arte tem de ser ajustado. Dependendo da gravidade do problema e do tempo disponível, o desenhista é solicitado a fazer a correção necessária, ou então a correção pode ser feita por algum artista da própria redação. De qualquer maneira, o desenhista precisa saber em que fase está o projeto, mesmo depois de ele deixar suas mãos.

Estar envolvido na revista para a qual você está desenhando é uma situação delicada para o desenhista e, também, para o editor. Houve um tempo em que o editor tinha total controle sobre o projeto. Hoje, essa situação mudou. Embora isso não seja verdade em alguns casos, há certamente ainda alguns editores teimosos hoje em dia – alguns editores cederam muito de seu poder para os *freelancers*.

Tenho certeza de que isso foi feito para desenvolver mais uma atmosfera de colaboração entre a equipe que trabalha num projeto, mas em algum momento, o relacionamento se tornou distorcido ao ponto de o escritor ou o desenhista assumir a responsabilidade de um título. É importante para todos saberem que, hoje, uma revista em quadrinhos é um esforço feito por muitas pessoas. Tenho observado através dos anos que os quadrinhos comerciais funcionam melhor como um esforço de equipe. Isso não quer dizer que uma revista vai ser automaticamente um fracasso se apenas uma pessoa fizer tudo ou se apenas um desenhista ou escritor controlar o título. Quadrinhos independentes de pequenas editoras podem ser beneficiados por esse tipo de experiência. Na minha prática, porém, um trabalho de equipe produz os melhores resultados em quadrinhos de periodicidade regular, voltados para o grande público.



AO LADO: AÇÃO DE LOBO, DESENHADO POR SEMEIKS COM ARTE FINAL DE DELL.

À DIREITA: KEVIN NOWLAN DESENHOU ESTE ROSTO PARA UMA CAPA DA REVISTA SHOWCASE.

QUATORZE

O PRIMEIRO TRABALHO

Começar na indústria dos quadrinhos pode ser um processo frustrante e acidental. Já vi pessoas carregarem um portfólio por anos sem sucesso e já vi desenhistas serem descobertos em uma convenção da noite para o dia. Levou dois ou três anos de persistência antes de eu conseguir meu primeiro trabalho de verdade. Eu acabara de sair da faculdade e estava morando em Connecticut com meus pais, trabalhando numa cadeia de restaurantes. Todo dinheiro que entrava ia para a compra de material de desenho e viagens de trem para Nova York. Eu ia tentar a sorte na DC e na Marvel pelo menos uma vez por semana. Além de uma seqüência de rejeições, ambas as editoras me forneceram cópias de páginas a lápis para que eu praticasse arte-final entre uma visita e outra. Às vezes, penso que foi essa fase de arte-finalizar todas aquelas cópias que me deu a experiência de que eu precisava. Eu voltava para casa, trabalhava nas páginas uns dois dias, e pegava o trem novamente para Nova York com as páginas prontas, alguns sanduíches e alguma esperança. Cá entre nós... acho que eu os venci pelo cansaço...

Enquanto tenta estreiar nos quadrinhos, você deve focar sua atenção em duas áreas: seu portfólio e sua personalidade.

Seu portfólio é essencial. É a única maneira que um profissional tem de avaliar seu talento. É a única amostra de seu trabalho que o editor vê, então você deve tomar atenção especial em desenvolver um bom portfólio.

Eis o que um portfólio deve conter:

1. As páginas originais ou cópias de seus desenhos a lápis. O ideal é você ter de seis a doze páginas desenhadas. Mais do que isso é exagero. Mostre o que você pode fazer e não seja redundante. Quem estiver analisando seus desenhos tem de ter acesso fácil à extensão e aos limites de suas capacidades baseado nas páginas apresentadas.

Isso significa que as páginas devem conter pelo menos duas cenas diferentes de pelo menos três páginas cada cena*. Geralmente, três páginas para uma cena são suficientes para julgar as habilidades artísticas e narrativas de um desenhista. É uma boa idéia desenhar seqüências que sejam contrastantes entre si. Uma pode ser uma cena de ação; a outra, uma cena tranqüila. O objetivo é mostrar que você pode lidar com uma variedade de situações e ainda assim contar bem uma história. Quanto mais convincentemente você trabalhar uma seqüência, melhores suas chances de conseguir um trabalho.

Se você tem de seis a nove páginas de narrativa, as demais devem ser uma vitrine de seu trabalho. Alguns desenhos de página inteira ou capas podem completar bem seu portfólio. Mas tenha noção de que desenhos de página inteira estão lá para acrescentar, e não substituir as páginas de narrativa. Editores precisam ver o quanto você pode dominar e desenhar bem uma narrativa, e é isso que você deve priorizar na apresentação de seu trabalho.

*cena = passagem ou seqüência de uma história em que atuam os mesmos personagens em um mesmo cenário.

2. Cópias reduzidas de seus trabalhos. Todo o conteúdo de seu portfólio tem de ter cópias reduzidas. Grampeie as cópias e, na primeira folha, coloque seu nome, endereço, número de telefone e e-mail. Se você tiver um cartão de visitas, anexe ao pacote. Você vai deixar essas páginas com o profissional que viu seu portfólio. Não importa quem seja, deixe uma cópia com todos que olharam seu trabalho! Alguns podem jogar fora, mas sempre haverá alguém que vai guardá-lo. Essa estratégia pode ser bem vantajosa, principalmente se você apresentar seu portfólio numa convenção. Depois de olhar para tantos portfólios e tantos rostos, é importante que as pessoas que avaliaram seu trabalho levem cópias com eles, nem que essas cópias depois venham a parar nas mãos de outros editores.

Você deve também pensar numa boa maneira de apresentação do seu trabalho. Tente organizar suas amostras de um modo que fique interessante, alternando a seqüência entre desenhos de página inteira e páginas de quadrinhos. Enfim, torne seu portfólio memorável visualmente para quem vai analisá-lo.

Faça seu portfólio o mais específico possível. Se você quer ser um desenhista, não inclua páginas arte-finalizadas ou coloridas no portólio. Você pode até ser multitalentoso, mas é importante manter seu portfólio simples e direto. Se você acha que quer ser desenhista, arte-finalista e colorista, você pode mostrar um portfólio que demonstre todas essas suas habilidades. Mas seja cuidadoso, pois o editor pode se confundir



TIM SALE E UM DIFERENTE ÂNGULO DE ENQUADRAMENTO PARA BATMAN EM *LEGENDS OF THE DARK KNIGTHS* HALLOWEEN SPECIAL, DE 1993.

sobre seu objetivo. Outra possível falha nesse plano é que você não pode ser igualmente adepto a todas essas áreas, pelo menos logo no início da sua carreira. Você pode ser ótimo como arte-finalista, mas seu lápis pode não ser tão bom assim. Ou o contrário também pode acontecer. O melhor seria se concentrar em uma especialidade, começar a trabalhar no meio, e depois expandir seu talento para outras áreas do desenho. Afinal, depois de já estar trabalhando nos quadrinhos, fica mais fácil galgar outros níveis da carreira.

Em nenhuma circunstância mostre uma página sem estar concluída. Este é o beijo de morte para o aspirante a quadrinhista, causando uma péssima impressão em quem avalia seus desenhos. Ninguém quer um desenhista que seja bom fazendo uma página pela metade. Qualquer que seja seu objetivo nos quadrinhos – lápis, arte-final ou cores – apresente suas páginas concluídas.

Uma coisa que você pode evitar é escrever sua própria história para as páginas que você apresentar. A única exceção é se você pretende criar seu próprio personagem. A razão é simples: um desenhista só escreve coisas que são fáceis para ele próprio desenhar. Se você odeia desenhar prédios, então as páginas que você for apresentar não vão se passar em meio a uma cidade. Se você odeia desenhar cenas de luta, você fará páginas que só terão personagens conversando.



EM PRIMEIRO PLANO ESTÁ O SARGENTO ROCK, DESENHADO POR JOE KUBERT, COM LÁPIS CARVÃO SOBRE PAPEL TEXTURIZADO. OS PERSONAGENS AO FUNDO RECEBERAM ACABAMENTO A BICO-DE-PENA.

Editores querem ver não só coisas que um artista gosta de desenhar, mas também coisas que você pode odiar. Certamente haverá ocasiões nas quais você vai ter de aceitar um trabalho que tem uma seqüência ou local com que você não tem nenhuma afinidade. A não ser que você escreva suas próprias histórias, isso acontecerá com certa regularidade. Essa é a questão: você precisa mostrar que pode lidar com qualquer coisa que um roteiro solicitar. Se você se limitar a desenhar histórias que só se passam em florestas, não haverá muita demanda pelo seu trabalho. Tente obter um roteiro de alguma maneira – sei que há vários por aí em convenções ou na internet. Desta maneira, você pode criar algumas páginas de arte usando um roteiro real.

Isso nos leva ao segundo fator mais importante no processo: sua personalidade. Você provavelmente está se perguntando o que sua personalidade tem a ver com seu portfólio ou sua carreira. Eu lhe digo que tem tudo a ver. Sua personalidade é parte de tudo que você faz. E está certamente envolvida em sua apresentação, seus hábitos de trabalho, seu relacionamento com o editor, e seu relacionamento consigo mesmo. Por minha própria experiência e pela experiência de observar muitos estudantes através dos anos, sei que é um fator surpreendentemente forte na sua

Convenções

O melhor lugar para mostrar seu trabalho é em uma convenção. Há dois motivos principais pelos quais os profissionais atendem novos talentos:

1. Para se divertirem, encontrarem outros profissionais e serem adorados por seus fãs.
2. Para encontrar novos talentos. Nenhuma editora pode sobreviver por muito tempo sem uma infusão de novas pessoas com novas idéias. Convenções são uma grande fonte para isso.

Um artista irá provavelmente dar a você uma crítica mais importante que um editor, mas um editor pode lhe dar trabalho. Leve isso em consideração quando você se aproximar das pessoas. Tenha certeza de quem são as pessoas antes de falar com elas. Se você quer algumas dicas sobre se o que você está fazendo é certo ou errado, converse com um artista. Se você quer descobrir quando estará pronto para trabalhar como quadrinhista, converse com um editor.

Procure ter uma resposta de tantos artistas e editores quantos forem possíveis. Convenções são extremamente importantes e práticas por causa da alta concentração de profissionais que querem avaliar portfólios. Os quadrinhos são uma forma de arte especial. Não há nada mais útil que conversar com alguém de dentro da indústria.

Outra vantagem da convenção é a oportunidade de contato com outros artistas que estão tentando entrar na profissão. Seja para procurar um roteiro ou obter informação sobre novos projetos ou novas editoras, você tem de conhecer o máximo de artistas possível. Encontrar algum apoio de pessoas que pretendem o mesmo que você pode ser bastante benéfico. Muitas pessoas, mesmo da sua família, não levam quadrinhos a sério. Tudo bem. Desde que você entre em contato com outras pessoas na mesma situação, você pode conseguir o apoio e a amizade que precisa para viver esta aventura.

Não fique desencorajado se você não for contratado logo no começo. Tenha em mente que o caminho é longo. Trabalhar com quadrinhos não significa que você vai desenhar seu personagem favorito logo amanhã. Significa abrir caminho lentamente para toda uma vida profissional. Seja paciente. Você está construindo uma carreira, e isso leva tempo.

carreira. Já vi muitos artistas talentosos, que tinham mais talento que o necessário para terem sucesso, mas falharam por causa de suas personalidades. E já vi um número igual de estudantes, alguns deles que descartei por achar que não teriam chances, obterem sucesso simplesmente por seu esforço e personalidade. Isso prova que ter talento não é a única exigência para uma carreira de sucesso.

Quando você tiver a chance de ter seu portfólio avaliado, irá obter respostas que podem machucá-lo ou ajudá-lo. Pode ser difícil ouvir críticas a seu trabalho. Cada um tem uma maneira diferente de avaliar suas páginas. Alguns podem gentilmente oferecer algumas dicas; outros podem oferecer uma crítica mais severa. Não deixe que as críticas mais severas o magoem. Não levem tais críticas como algo pessoal. Aprenda com elas e tente focalizar seus esforços para corrigir os pontos que foram mais criticados por mais de um profissional.

Apesar de não ter controle sobre a maneira que seu trabalho é criticado, você tem controle sobre a maneira que você reage. Não importa o que seja dito, em nenhuma circunstância dê justificativas por erros em seu trabalho. Não se defenda, não explique, não tente racionalizar seu erro (a não ser que seja perguntado). A melhor resposta que você pode dar é buscar maneiras de como você pode fazer seu trabalho melhorar. Ninguém quer ouvir desculpas. As páginas em seu portfólio representam seu trabalho. Tudo que precisa ser dito está nelas. Não é preciso dizer nada mais.

Desculpas e explicações são também um indicativo de que você não está ouvindo as críticas. Se você está pensando numa defesa, então você está mais interessado nisso do que em melhorar seu trabalho. Você não está lá para argumentar sobre seu trabalho, mas sim para aprender com os profissionais – que estão no meio há muito mais tempo que você – o máximo de coisas possível. Não perca tempo defendendo o seu ego. Se você quer tirar algo de uma crítica, desenvolva uma pele mais dura e dê atenção ao trabalho. Sei que isso é difícil e que leva tempo, mas é importante para sua carreira. Quanto mais você praticar, mais fácil será controlar seus impulsos.

Finalmente, tente não apresentar um ponto de vista. Todo o mundo é vulnerável durante uma crítica ou entrevista para um emprego. Acreditar em você mesmo é necessário para ultrapassar essa fase. Acreditar que você é o melhor artista que existe e todo o resto é ruim, ou achar que é impossível você ser tão bom, e mesmo assim não conseguir trabalho, não é a melhor estratégia para alguém que precisa aprender. Quase todo o mundo que conheço, em algum momento, exagerou num dado momento durante uma crítica. Eu também já passei por isso, e por causa dessa atitute, perdi várias oportunidades de trabalho logo no início. Foi quando eu comecei a trabalhar em mim mesmo que os quadrinhos se tornaram mais abundantes e, francamente, eu me tornei uma pessoa mais feliz.

Quando olho para alguns de meus primeiros trabalhos, vejo o quanto ele não tinha uniformidade e como era ineficiente. Acho que eu tinha algumas áreas de interesse (como iluminação, texturas, e uma obsessão por criar profundidade) que me distraíam dos pontos principais necessários a um bom resultado final. Levou algum tempo para aprender algumas dessas boas qualidades e habilidades. Mas eu não deixaria nada me impedir de me tornar um artista melhor. Estava determinado a entrar nesse meio; era o que eu mais queria na vida. A habilidade de permanecer determinado e o desejo de constantemente aperfeiçoar meu desenho me salvaram e ajudaram a ultrapassar os momentos mais difíceis. Tenho certeza que se você tem a habilidade de trabalhar seu talento, trabalhar a si mesmo, e quer isso mais do que tudo na vida, então você terá sucesso.



ALAN DAVIS SOUBE APLICAR BEM O BRANCO SOBRE O PRETO NESTA ARTE PARA *DETECTIVE COMICS* Nº 575.

QUINZE

ANATOMIA DE UMA HISTÓRIA

"Boa Noite, Meia-Noite", de *Batman Black & White* nº 3, foi um dos raros projetos que pareceu atingir muito do que eu desejava realizar. Quando Mark Chiarello, o editor da série, me pediu para contribuir com uma história, houve várias razões pelas quais o trabalho era tão atrativo para mim. Primeiro de tudo, porque não haveria cor. Fazer uma história em preto-e-branco sempre foi de grande interesse para mim. Muitos dos trabalhos que já fiz foram destruídos por causa de má escolha das cores. Todas as teorias que discutimos neste livro devem ser aplicadas à colorização. O uso correto de profundidade, perspectiva, figuras primárias e secundárias, tempo do dia, movimento, iluminação, contraste são todos meus objetivos em cada história, e são muitas vezes prejudicados e anulados por um colorista que não é compreensivo com o meu modo de pensar. A oportunidade de fazer minha própria colorização ou a chance de fazer uma história em preto-e-branco me assegura o acompanhamento necessário para ter uma visão artística realizada.

Outra razão para o projeto ser tão atraente foi o desafio de fazer uma história com algum significado dentro dos limites de uma história curta. Sempre fui fã do trabalho de Will Eisner em *The Spirit*. Sua habilidade em criar uma história sólida e complexa em poucas páginas ainda me fascina. Em contraste, algumas histórias curtas recentes que li de outros artistas dos quadrinhos me desapontaram. Elas não pareciam ser histórias, mas, em vez disso, vinhetas sem enredo. Como um fã, isso iria me chatear bastante.

A última razão por eu agarrar a chance de estar envolvido com esse projeto foi a oportunidade de tentar dizer alguma coisa diferente sobre o elenco de Batman – algo que talvez não tenha sido muito explorado no passado. Eu não tinha nenhuma idéia clara do que seria naquele momento, mas é aí que estava o desafio.

Em algum determinado ponto, a noção de explorar o relacionamento entre Alfred e Bruce Wayne me ocorreu. Não consigo me lembrar por que, onde ou como isso aconteceu, mas idéias para histórias geralmente surgem para mim quando não estou pensando em trabalho. Às vezes, uma imagem pode aparecer do nada. Eu posso estar lendo ou assistindo a um filme quando surge algo que tento trazer do nível subconsciente para o consciente na busca de localizar o que gerou determinada reação. Relacionamentos interpessoais de todos os tipos me fascinam, particularmente a dinâmica pais/filhos. Eu sabia em um dado ponto que a história seria sobre o amor não pronunciado entre Alfred e Bruce.

Agora que eu tinha uma idéia precisa sobre para onde a história se encaminharia, o que eu precisava era de um subenredo que contrastasse com o assunto principal, pois eu sabia que ele não poderia sustentar a história por si só. Também sabia que seria provavelmente melhor inserir algum tipo de crise ou ação, porque a história de Alfred e Bruce seria apresentada de uma maneira bem sutil. O problema era o espaço. Quanta ação ou crise eu conseguiria apresentar dentro de uma espaço tão limitado?

Foi nesse ponto que eu associei "Dear Prudence", escrita por John Lennon, a minha história. A canção é um exemplo maravilhoso do uso de um refrão que sobrepõe a instrumentação repetidamente até formar uma estrutura que chega a um clímax, quando as camadas de som desaparecem para revelar o refrão original introduzido no começo da canção. Esse simples começo, que leva a um clímax para revelar o simples começo novamente, foi uma grande inspiração para mim.

Construí minha história de maneira similar. Um simples começo onde o batmóvel deixa a mansão Wayne; um meio mais complexo com três histórias se intersectando (a festa de aniversário do jovem Bruce, um perigo do presente com um ônibus escolar mantido como refém, e o relacionamento de Alfred com Bruce); e o final, que retorna ao simples começo quando o batmóvel retorna à mansão.



Página 1

A página 1 abre com um quadro de apresentação de Gotham City com o bat-sinal acima dela. O sinal no quadro 1, justaposto com o batmóvel no quadro 2, imediatamente transfere informação de uma maneira rápida e econômica. É o que eu chamo de estrutura "estímulo-resposta". Também tem a ver com a teoria de narrativa (e também da física) que diz que para cada ação há uma reação.

Depois de o batmóvel deixar a mansão Wayne, eu originalmente tinha dois quadros na página 1 e o primeiro quadro na página 2 mostrando Alfred olhando pela janela. Eu gostei da idéia de manter Alfred parado, com a câmera fazendo todo o movimento, mas, no fim, rejeitei a idéia. Concluí que eu estava violando uma de minhas regras pessoais sobre narrativa: mostrar uma ação claramente uma vez e depois mudar. A menos que haja um uso deliberado da repetição – o que eu às vezes gosto de fazer – observar Alfed olhando pela janela por três quadros não é um tipo de narrativa muito econômico.

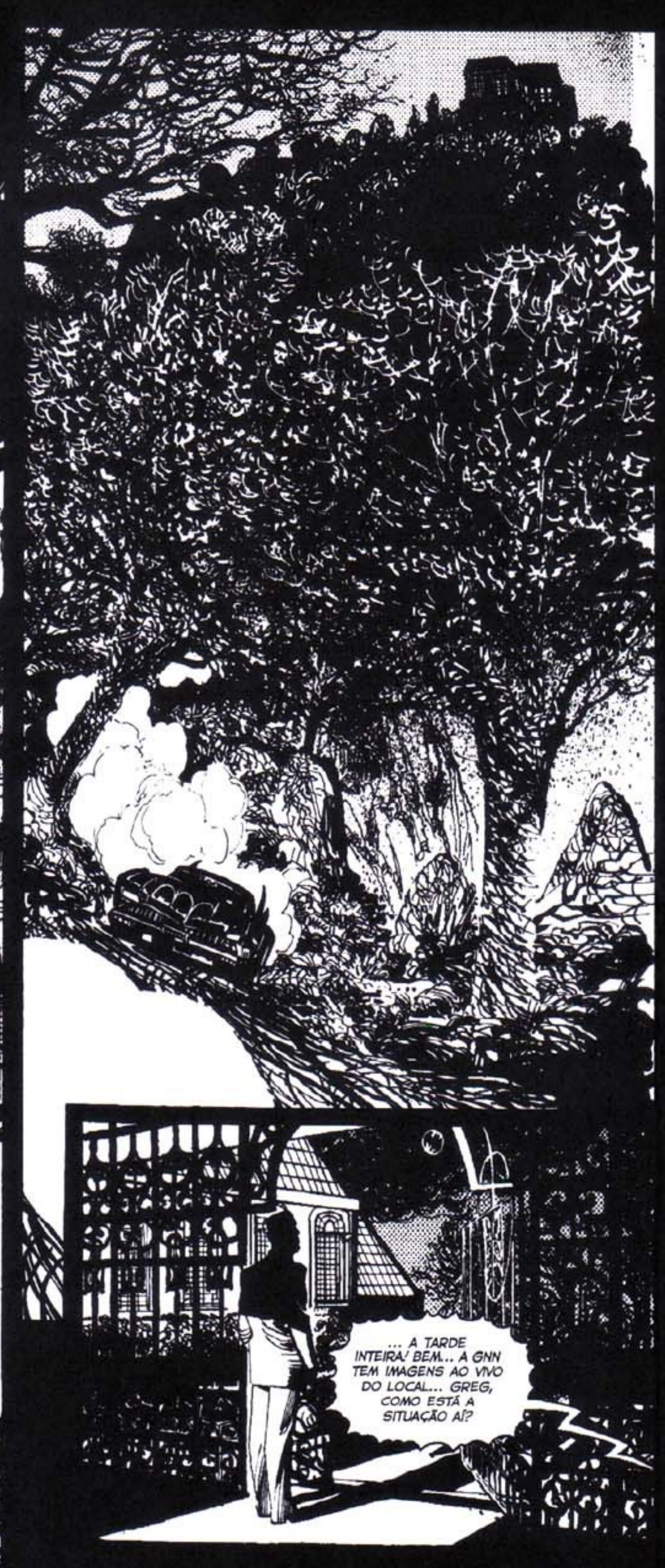
Encontrei uma fotografia de uma ponte maravilhosa que me inspirou a usá-la nesta seqüência. Eu pensei que se pudéssemos ver o que Alfred está olhando em vez de deixar no ar (como estava no desenho a lápis original), o enquadramento ficaria mais interessante. Posicionei Alfred fora da mansão com o bat-sinal dentro do mesmo quadro.






BOA NOITE,
MEIA-NOITE
história e arte: KLAUS JANSON

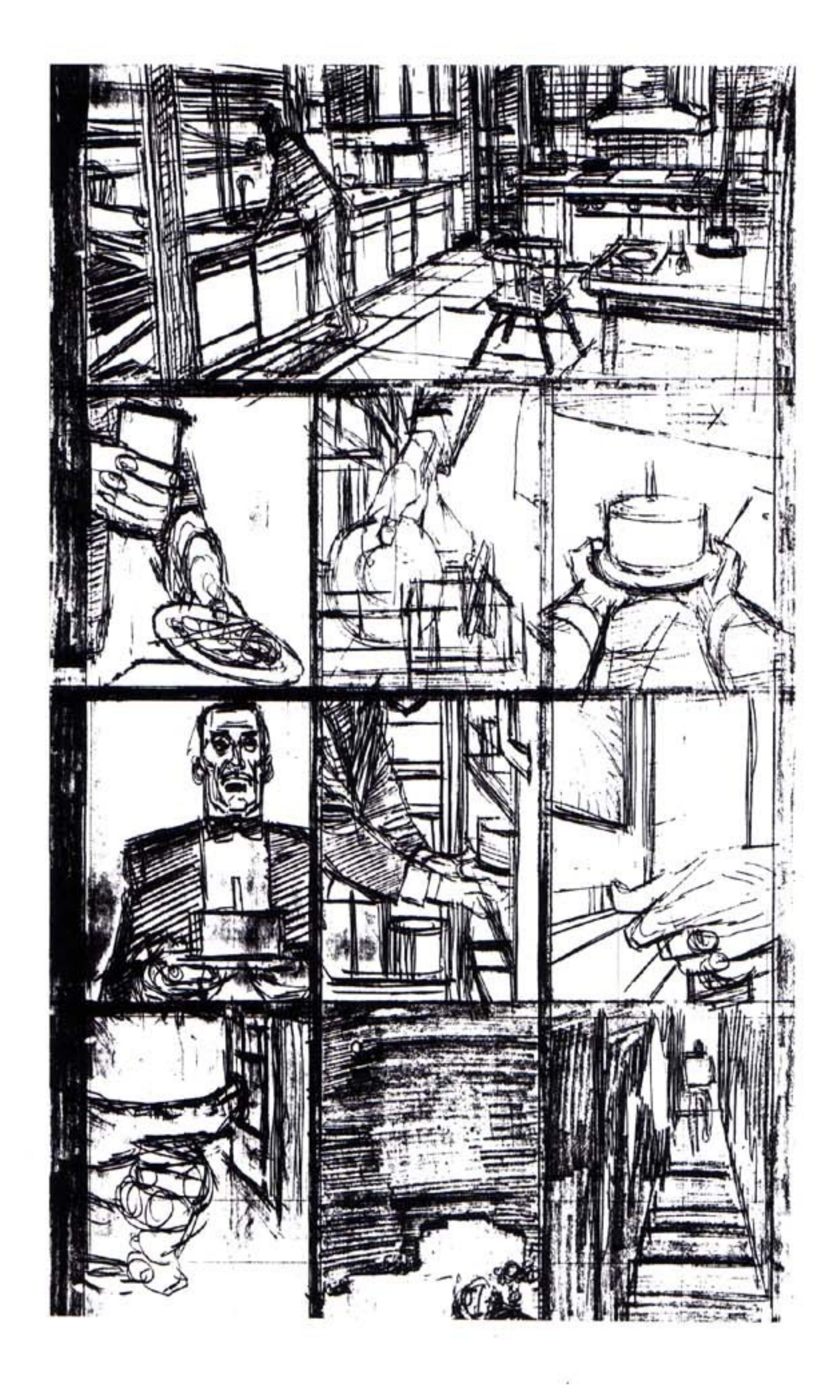


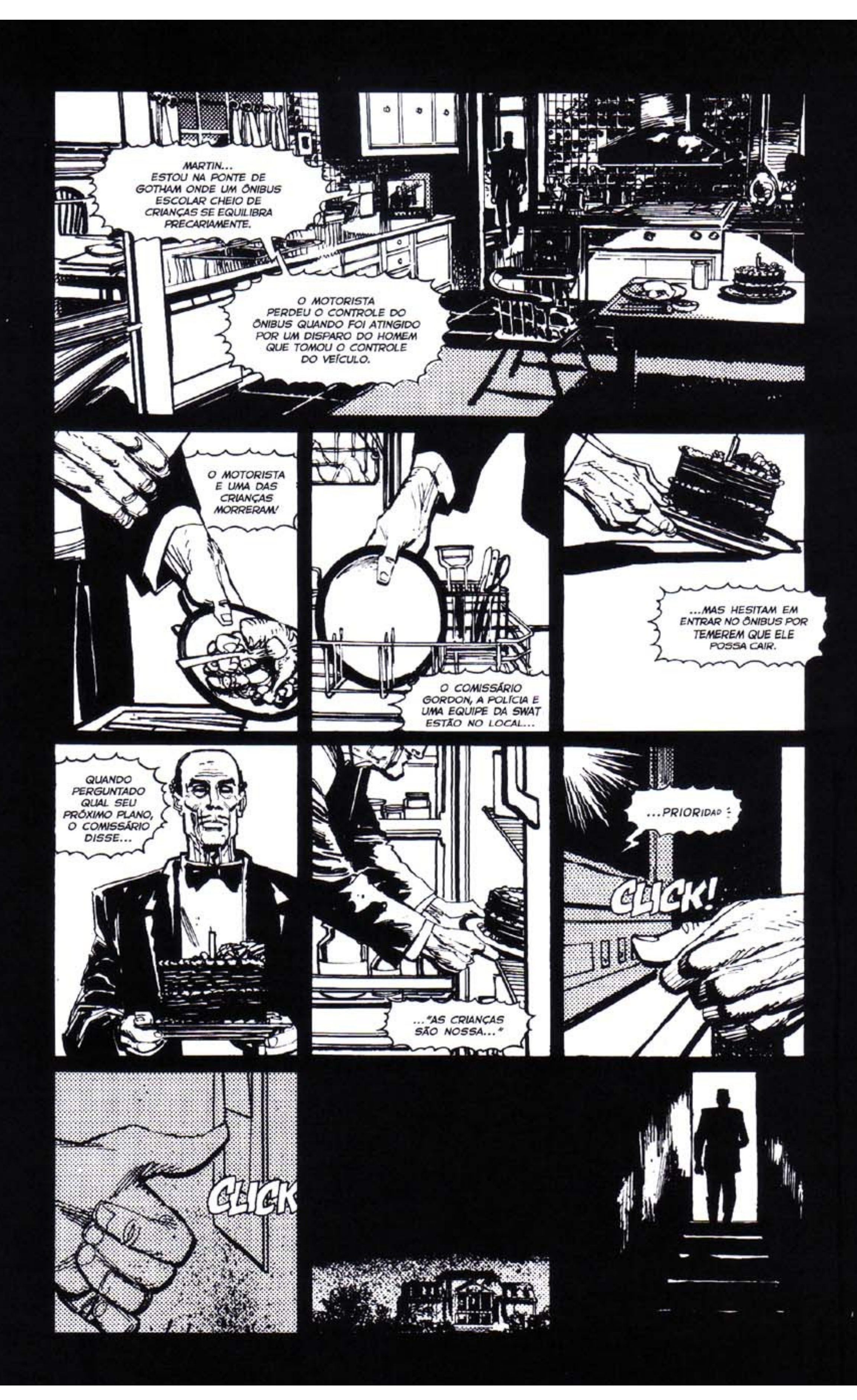

... A TARDE INTEIRA! BEM... A GNN TEM IMAGENS AO VIVO DO LOCAL... GREG, COMO ESTÁ A SITUAÇÃO AÍ?

Página 2

Foi uma página interessante do ponto de vista narrativo. Havia uma importante informação que eu queria usar sem ter de ser explícito: que Bruce teve o jantar repentinamente interrompido pelo bat-sinal. O segundo quadro da página 2 mostra Alfred pegando um prato ainda cheio de comida. A idéia era dizer que a refeição de Bruce não fora concluída. Então, na tentativa de passar essa idéia, decidi manter oculto o rosto de Alfred até o quadro 5, para que o leitor mantivesse a atenção no prato de comida. Se foi exagerado da minha parte, não sei – mas eu gostei da idéia.

Uma das características consistentes de meu trabalho é o uso do clima. Por viver no nordeste dos Estados Unidos, sempre estive atento às mudanças de tempo, e realmente aprecio isso. Sendo assim, quase sempre incluo um clima específico em minhas páginas. Se você olhar para a página 1, vai notar que está chovendo em Gotham, mas não sobre a mansão Wayne. Eu quis com isso comunicar, de uma maneira bastante sutil, que a distância entre ambas é substancial, de modo que Alfred poderia, em tempo real, fechar as janelas da mansão e ter um flashback antes de Batman chegar à cena do crime. De qualquer maneira, se você prestar atenção às interpretações do clima ao longo da história, vai notar que cada cena tem seu clima específico. A cena da ponte é chuvosa e úmida, a do flashback é frio e com neve, e a da mansão é seca e calma.




MARTIN... ESTOU NA PONTE DE GOTHAM ONDE UM ÔNIBUS ESCOLAR CHEIO DE CRIANÇAS SE EQUILIBRA PRECARIAMENTE.
O MOTORISTA PERDEU O CONTROLE DO ÔNIBUS QUANDO FOI ATINGIDO POR UM DISPARO DO HOMEM QUE TOMOU O CONTROLE DO VEÍCULO.
O MOTORISTA E UMA DAS CRIANÇAS MORRERAM!
O COMISSÁRIO GORDON, A POLÍCIA E UMA EQUIPE DA SWAT ESTÃO NO LOCAL...
...MAS HESITAM EM ENTRAR NO ÔNIBUS POR TEMEREM QUE ELE POSSA CAIR.
QUANDO PERGUNTADO QUAL SEU PRÓXIMO PLANO, O COMISSÁRIO DISSE...
..."AS CRIANÇAS SÃO NOSSA..."
...PRIORIDAD
CLICK!
CLICK

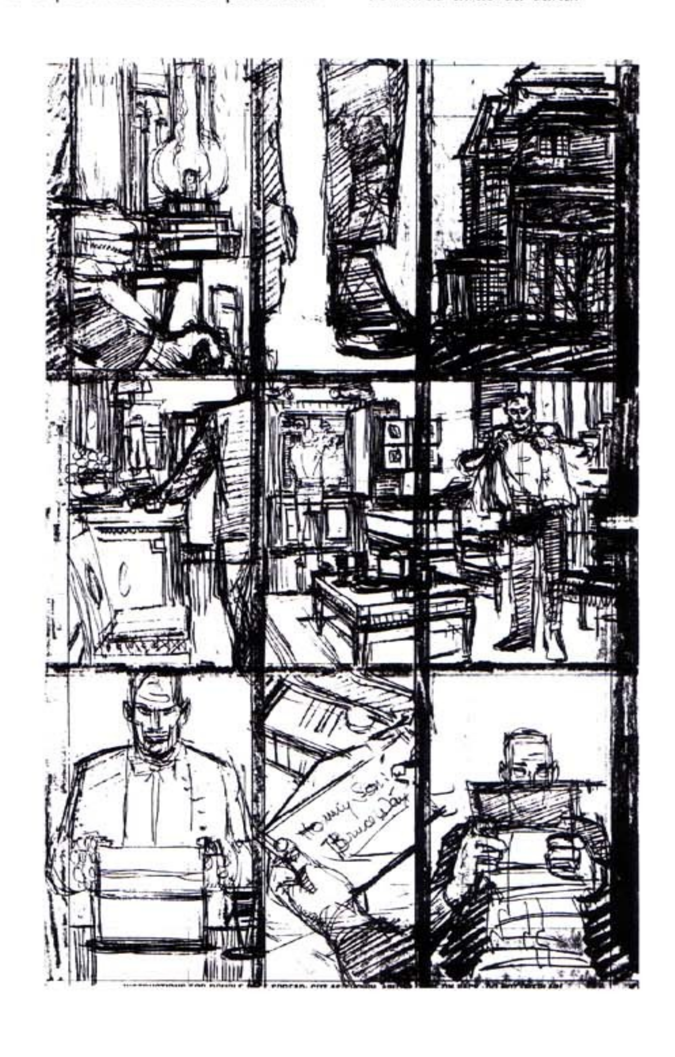
Página 3

Eu estava também muito interessado em mostrar algo da vida pessoal de Alfred. Não conseguia me lembrar de nenhuma história que mostrasse o quarto de Alfred. O que eu quero dizer é... afinal, onde esse cara mora? O que ele faz quando não tem nada para fazer? Assim, na página 3, tentei mostrar um pouco disso introduzindo seu quarto e seu gato. Já que Batman/Bruce fica fora por um longo período de tempo, imaginei que Alfred tinha de ter algum tipo de companhia, então, o gato fez muito sentido para mim. O quarto foi extensivamente pesquisado e desenhado de modo a refletir a natureza meticulosa de Alfred. Ele entra no quarto e tira o paletó, ficando de camisa, suspensórios, calças e sapatos, mas veste um suéter. Embora isso esteja de acordo com sua personalidade, ainda me deixa incomodado.

Os enquadramentos e ângulos na página 3 foram escolhidos por várias razões. Toda a página está desenhada com a estrutura horizontal e vertical em mente. O único quadro que foge a esse padrão é o penúltimo, um enquadramento subjetivo, ou seja, o leitor vê o que Alfred vê. Você pode notar que a caixa está no mesmo ângulo que a mão esquerda de Alfred e a carta está em um ângulo preciso em contraste com as bordas, o braço de Alfred e a caixa. Foi uma tentativa composicional de fazer esse quadro se sobressair um pouco mais. É o mais importante quadro da página, e precisava de algo que chamasse a atenção para ele. Se você olhar para a página como um todo, acho que você vai ver que ele se sobressai.

A seqüência do meio foi planejada para permitir ao leitor concentrar a atenção no ambiente de Alfred enquanto que, ao mesmo tempo, o siga por uns momentos. Esta técnica de quebrar uma cena em vários quadros força o leitor a ficar um pouco mais nesta cena.

No último quadro, eu mostrava os olhos de Alfred acima da carta (veja os esboços da pág. 130). Entretanto, quando há um rosto num quadro, o leitor automaticamente é atraído para ele, e eu queria chamar a atenção apenas para a carta. Por isso, optei por não mostrar seus olhos. Depois de ver a história publicada, concluí que deveria ter escondido ainda mais o rosto de Alfred atrás da carta.



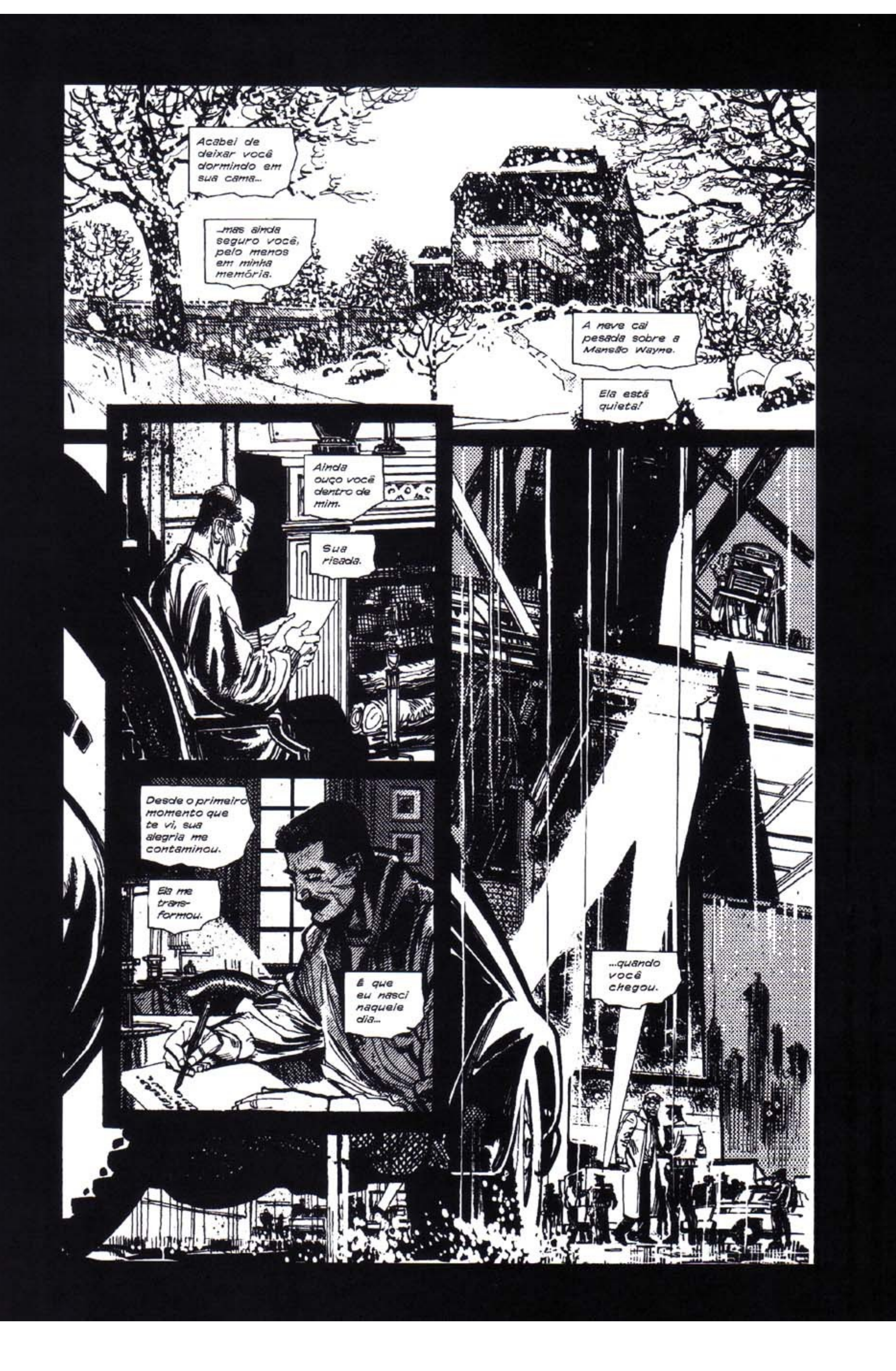

BOA NOITE,
MEIA-NOITE.
Para meu filh
Bruce Wayn
Caro
Bruce,

Página 4

O leitor vê as três linhas narrativas em uma mesma página pela primeira vez. O primeiro quadro é um flashback, o segundo quadro é o tempo presente com Alfred, e o último quadro é o tempo presente com Batman. Embora eles todos ocorram numa mesma página, eu tentei fazê-las parecerem diferentes o bastante para dar a cada uma seu próprio tempo, lugar e identidade.

A música tem sido constantemente uma grande influência em como abordo meu trabalho. Eu penso cada cena como uma canção e toda a história como um CD completo. Uma das coisas que aprendi com essa estrutura é dar a cada cena um "som" especial. Descobri que isso funciona com graus variados de sucesso, mas o pensamento por trás dessa idéia ainda é válido. Neste caso, eu dei a cada cena individual uma textura que era identificável apenas com aquela determinada cena.





Acabei de deixar você dormindo em sua cama...
...mas ainda seguro você, pelo menos em minha memória.
A neve cai pesada sobre a Mansão Wayne.
Ela está quieta!
Ainda ouço você dentro de mim.
Sua risada.
Desde o primeiro momento que te vi, sua alegria me contaminou.
Ela me trans-formou.
É que eu nasci naquele dia...
...quando você chegou.

Página 5

O primeiro quadro da página 5 me deu um bocado de trabalho. Fiz outras duas versões desse quadro até chegar a uma decisão final. Queria que o foco do quadro fosse dividido igualmente entre o bebê Bruce e seu pai, Thomas. Concluí um enquadramento que era mais direto. Trabalhar minuciosamente a narrativa não significa fazer um quadro complicado. Mas sim fazer um desenho claro que passe com mais facilidade uma idéia.

Neste quadro eu compus os dois pontos focais de modo que o leitor tem de ir e voltar de um ao outro. A coluna em preto na vertical que Thomas Wayne toca com sua mão esquerda serve como uma divisão entre este quadro e o de Bruce. A diagonal formada pela posição dos dois personagens permite ao olho do leitor passar do bebê para o pai e voltar para o bebê novamente. Embora Thomas Wayne ocupe a maior parte do quadro, os elementos de composição do lado do bebê são bastante atrativos. Note o relacionamento entre o berço do bebê e a tela branca atrás dele. Isso leva o olho do leitor para dentro do quadro e para baixo em direção ao bebê, além de equilibrar um pouco do "peso" da figura de Thomas Wayne.

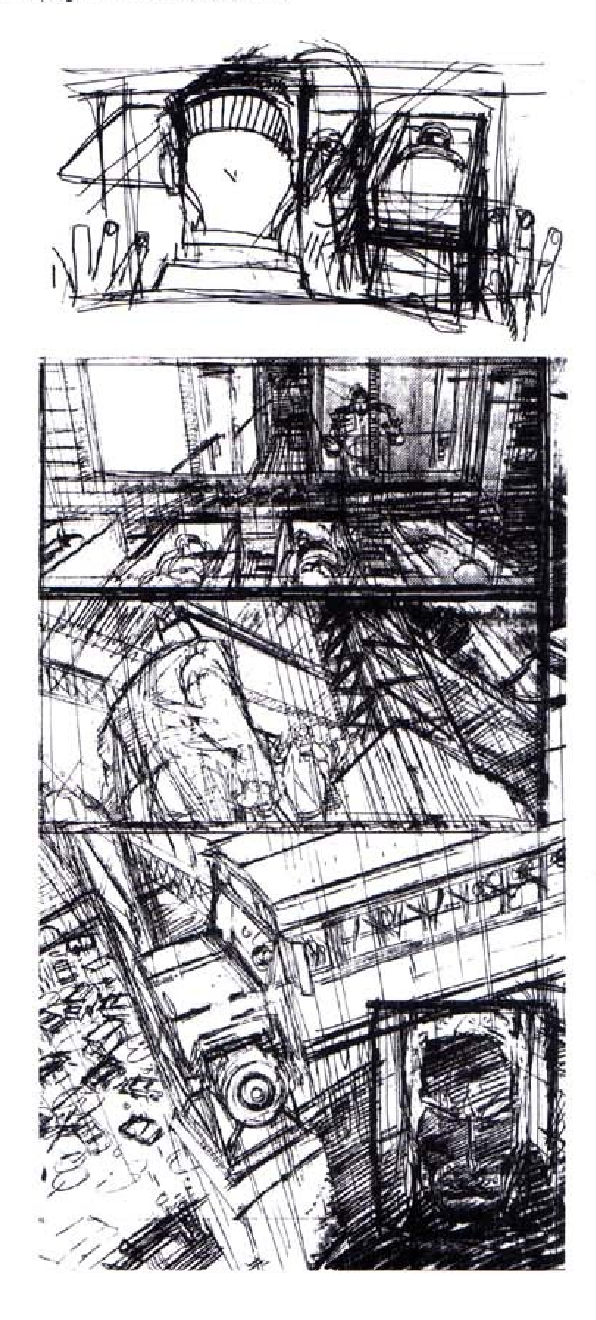
Fiquei muito contente por ter conseguido continuar a identificação das cenas com climas individuais, mesmo a cena se passando em cenários internos. Eu sempre quis desenhar um casaco com neve e matei a vontade nesse quadro. A aparência do casaco também comunica algo sobre o clima. Thomas estava com tanta pressa de chegar ao hospital que correu pelos corredores, não dando tempo de a neve derreter.

Fiquei bastante satisfeito com a composição da página. O primeiro quadro tem uma figura maior à direita. O segundo quadro tem a figura à esquerda. O terceiro tem à direita, novamente. A linha do ônibus aponta para as figuras pequenas de Batman e Gordon. O olho do leitor se move num constante vaivém, até que termina no quadro inserido. Há bastante contraste entre figuras grandes e pequenas, o que, imagino, torna a página mais interessante.







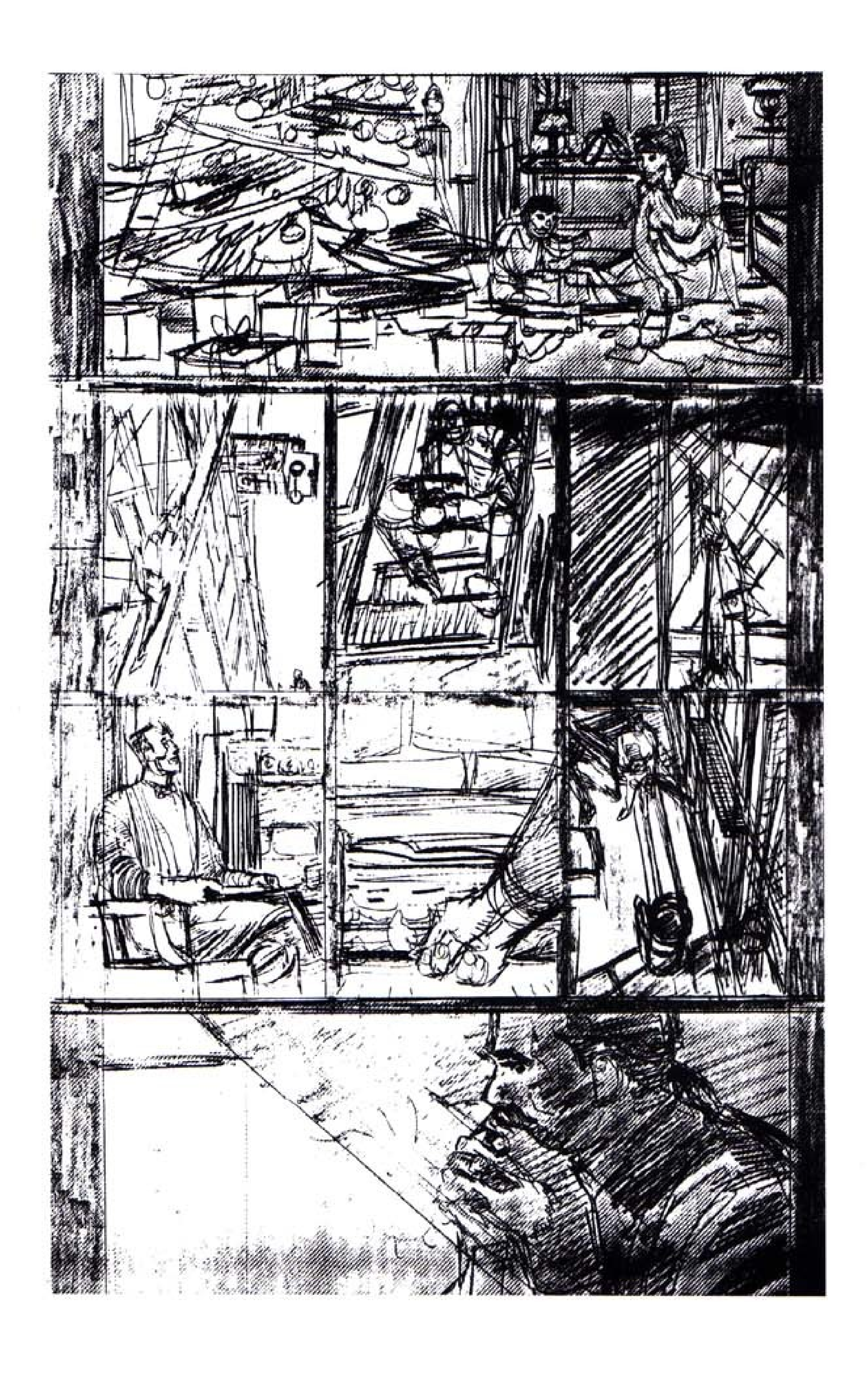



Corri debaixo de neve para encontrar você, calmo e esperando.
Era você que me ensinava coisas.
E eu estava começando a aprender.
Antes de você nascer, eu estava convencido de que a vida era para ser conquistada.
Eu passei cada minuto de minha vida perseguindo essa idéia.
Eu estava determinado!
Eu estava determinado a conquistar cada doença, derrotar cada rancor, iluminar toda escuridão.
Eu estava obcecado.
De um modo que, eu espero, você nunca fique.
Eu quero o melhor para você.

Página 6

Minha seqüência favorita na página 6 é a cena com Alfred no alto. Gostei de construir a página e a história de modo que provocasse o leitor. Em um dos pontos mais críticos, quando Batman parece estar em perigo enquanto escala a ponte com sua corda, nós cortamos a cena. Ela não serviu a nenhum outro propósito senão criar tensão e prolongar a ansiedade da seqüência. Esta construção em particular é muito influenciada pela música e pelo cinema. A cena de Alfred serve como um momento de pausa antes de voltarmos ao resto da história.

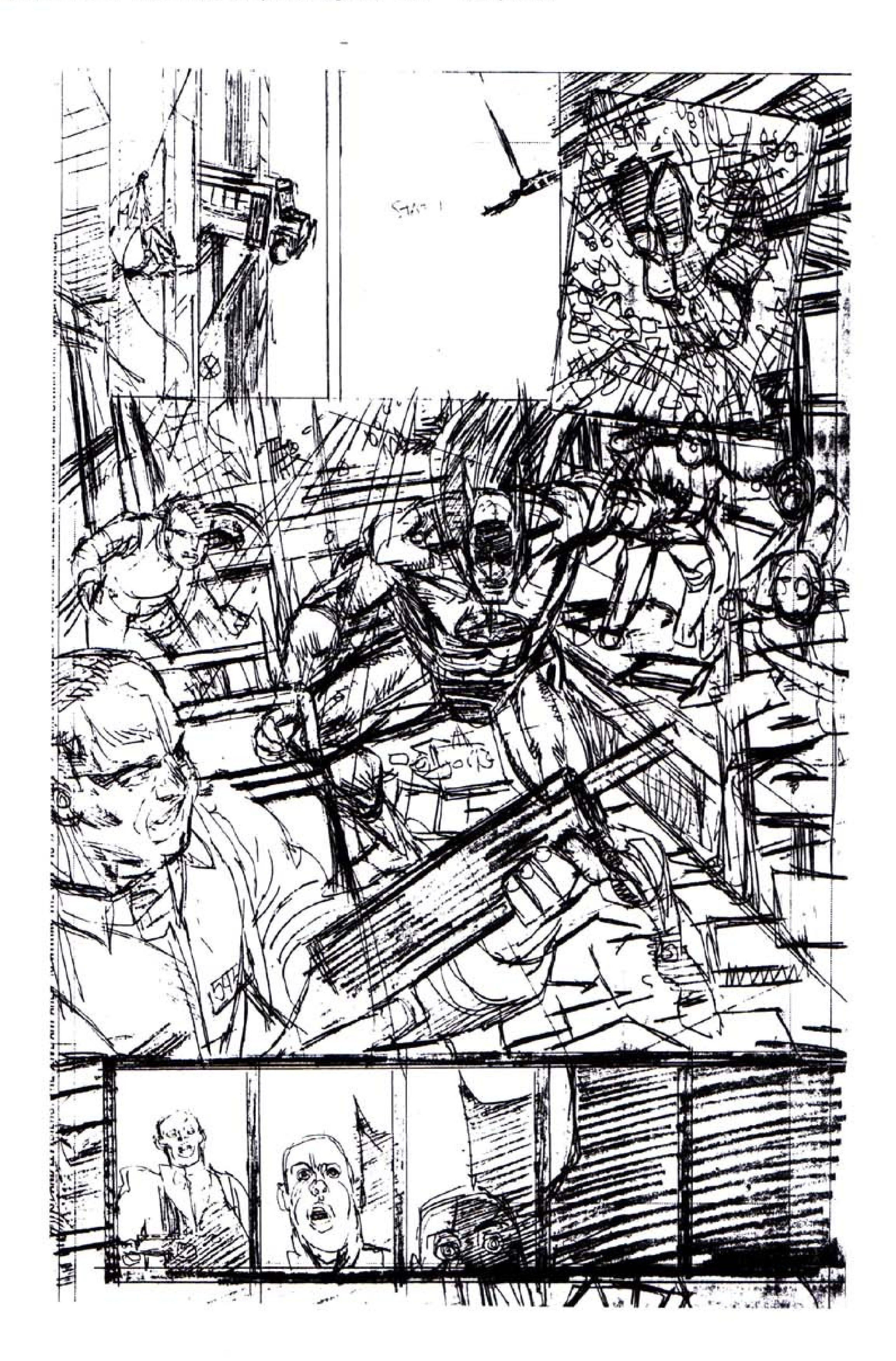
Para ser honesto, eu acho que a página 6 é provavelmente a mais fraca da história. Tenho a sensação que as ações não estão claras como eu gostaria nos quadros 2, 3 e 4. Se eu pudesse fazer de novo, escolheria diferentes imagens e as apresentaria de maneira diferente. Gosto do primeiro quadro, mas não com ele justaposto com os três seguintes. A cena do aniversário originalmente estava ambientada como Natal até que concluí que devia ser, na verdade, uma festa de aniversário para que o passado fosse ligado mais diretamente com o aniversário atual de Bruce. Era parte da estrutura circular que eu estava explorando, inspirado por "Dear Prudence". Cenas e imagens se referem a seu passado e ecoam através da história.

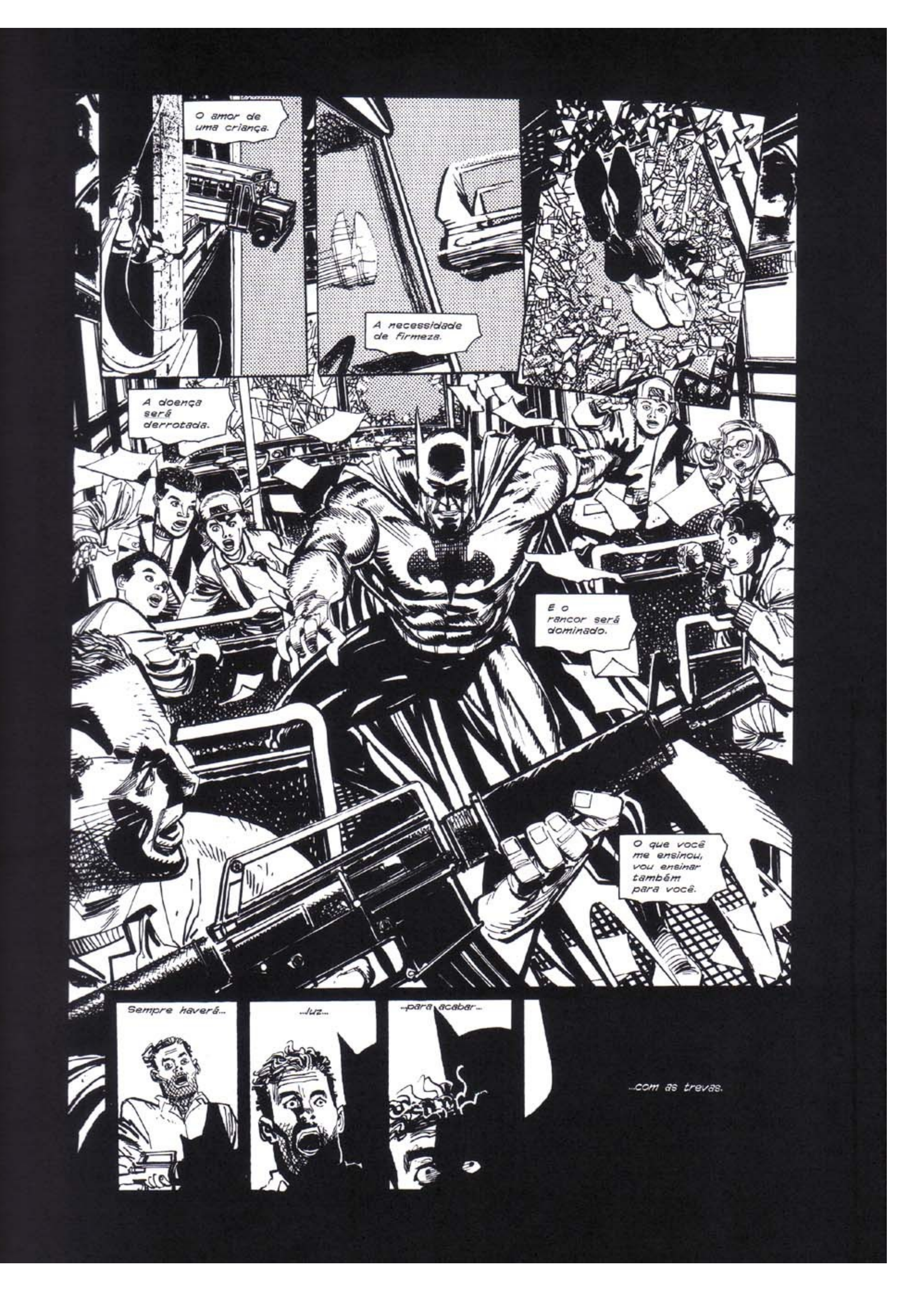


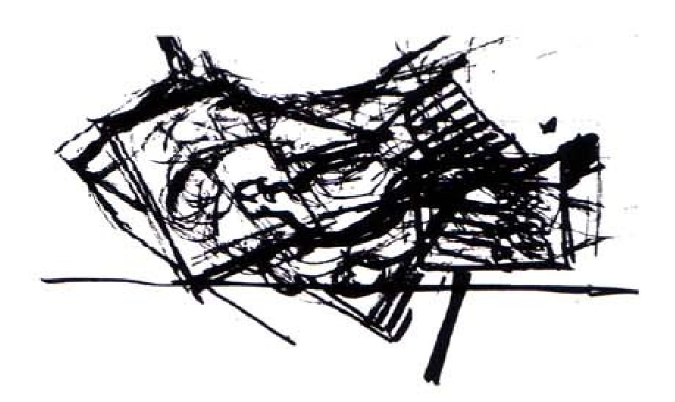

Hoje celebramos seu aniversário.
Você cresceu tanto, meu filho.
Lembro de você dando os primeiros passos.
Corajoso.
Destemido.
Habilidoso diante das maiores dificuldades.
Penso nos dias que virão...
...enquanto vejo você crescer e se tornar um homem.
Quando então, poderemos conversar sobre várias coisas.

Página 7

Na página 7 está o único quadro na história que não é nem vertical nem horizontal: o quadro 3. Ele mostra um momento bastante dramático que leva a um quadro maior mostrando Batman atingindo seu objetivo. O quadro 3 tinha a intenção não apenas de levar visualmente ao quadro seguinte, mas também representar o momento de menor estabilidade. Meu editor, Mark Chiarello, me lembra constantemente de como ele odeia a cabeça do garoto posicionada na frente do quadro da maneira que está. Em retrospectiva, acho que ele está certo. É uma distração desnecessária, embora eu nunca fosse admitir isso pra ele!

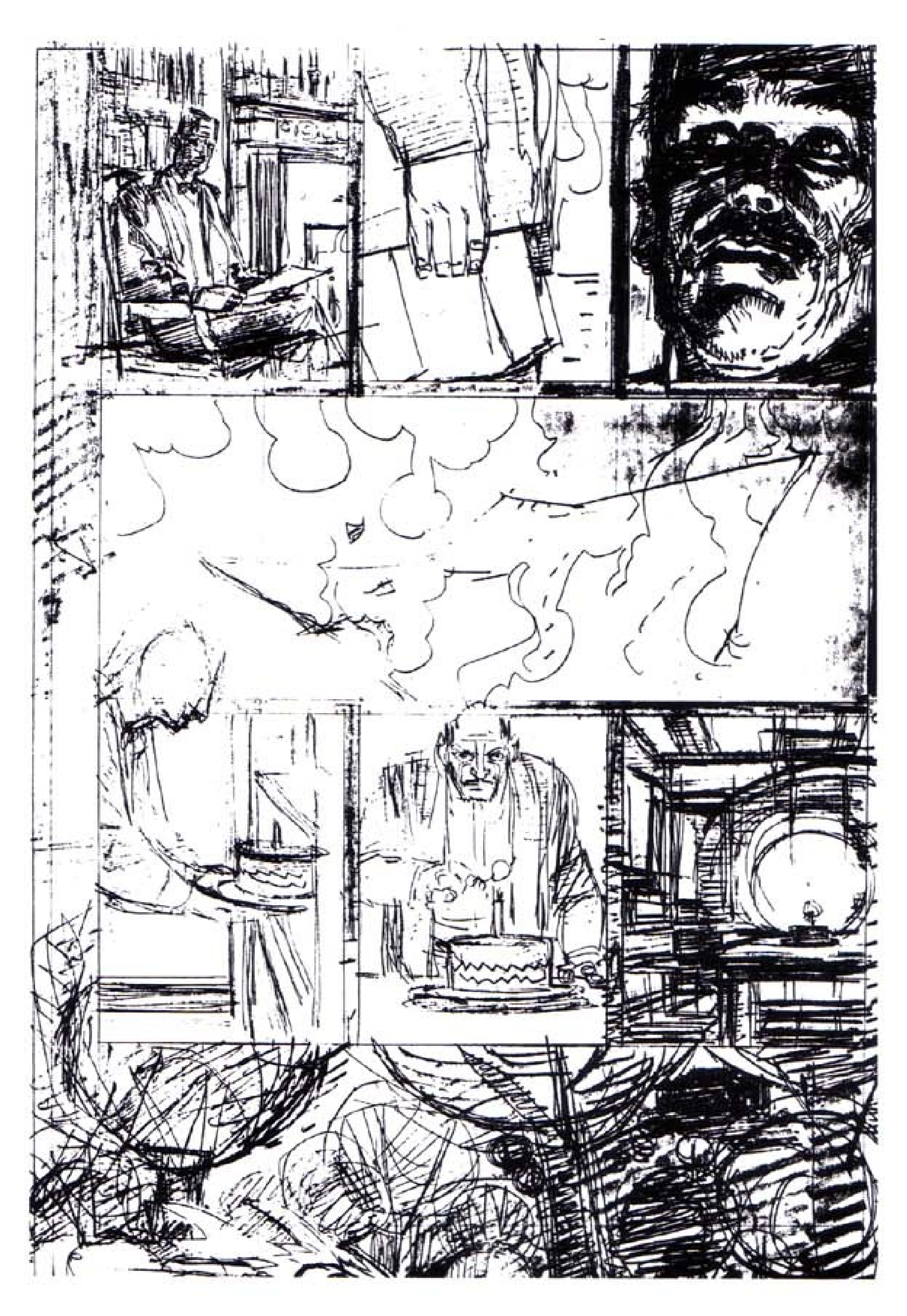



O amor de uma criança.
A necessidade de firmeza.
A doença será derrotada.
E o rancor será dominado.
O que você me ensinou, vou ensinar também para você.
Sempre haverá...
...luz...
...para acabar...
...com as trevas.



Página 8

Uma das coisas que me surpreenderam quando abri meus arquivos sobre essa história foi como usei várias fotos como referência. Era como se eu tivesse feito fotografias para quase todos os quadros. Lembro-me de levar uma manhã inteira de domingo tirando fotos da 59th Street Bridge, aqui em Nova York, e um outro dia inteiro tirando fotos de um ônibus escolar estacionado num lugar perto de casa, mas aparentemente eu posei para fotos e tirei algumas com minha Polaroide para o desenho da maioria dos personagens. O primeiro quadro da página 8 foi baseado numa foto minha em meu estúdio. Sei que o terceiro quadro foi baseado no rosto do senador Bob Dole. Então, você realmente não pode dizer nunca qual pode ser a fonte de uma idéia ou referência.



O quarto quadro requereu uma tomada de decisão. Eu estava dividido: Alfred guarda a carta ou a destrói? Para causar um bom impacto, achei que seria melhor ele queimá-la. Mas me lembro de estar na DC conversando com o editor Archie Goodwin sobre isso. Ele disse que faria mais sentido para o personagem e para a história se Alfred guardasse a carta. Se Alfred era mesmo como um pai para Bruce e o amava como a um filho, ele faria o que fosse melhor para Bruce. É uma lição que aprendi muitas vezes nesse ramo: faça o que é certo para a história e para os personagens. Você pode ter até uma excelente idéia para uma cena ou um personagem, mas não vale a pena executá-la ao custo da integridade da história.



Quando Alfred termina de ler a carta, ele se lembra de quanto Thomas Wayne amava seu único filho. Qualquer ressentimento que ele possa ter sentido por causa da repentina saída de Bruce da mesa de jantar é agora substituído pelo amor que ele tem por essa criança que ele criou como se fosse seu filho. Ele desce as escadas, tira o bolo de aniversário da geladeira e o coloca numa mesa. Em um pequeno gesto, o bolo serve para lembrar a Bruce que alguém se importa com ele.

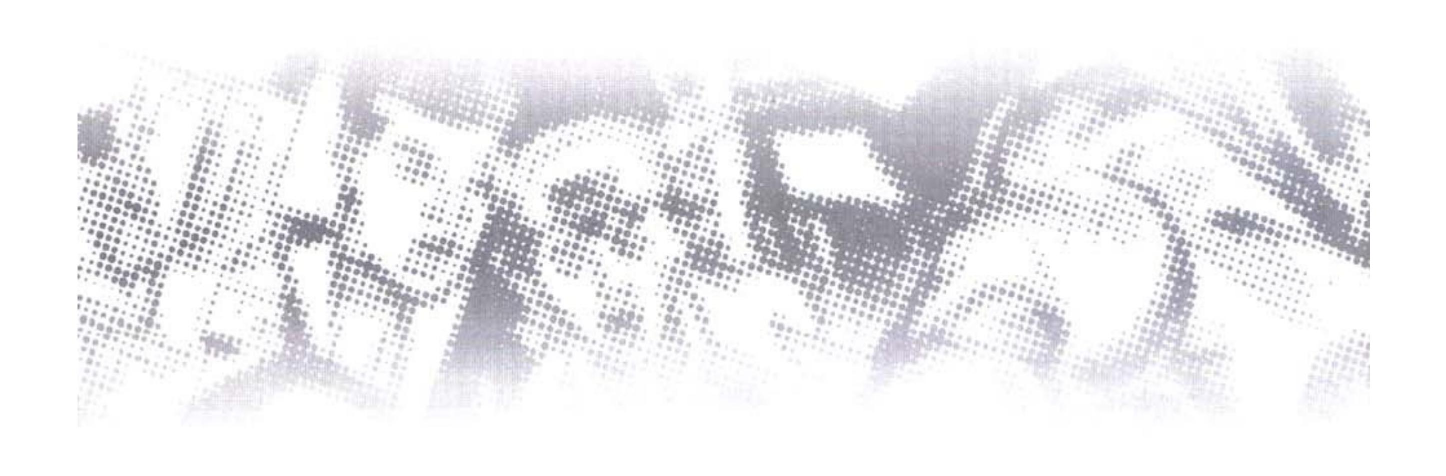
O objetivo deste capítulo era revelar o que eu estava pensando quando escrevi e desenhei esta história em particular. Não tem o objetivo de encorajar jovens artistas a duplicarem os temas específicos que abordei. Contudo, a intenção é de mostrar que quadrinhos e narrativa podem ser mais profundos e complexos que a média dos leitores pode perceber à primeira vista. A narrativa visual é limitada apenas pela imaginação e pela coragem do quadrinhista. Estou convencido de que os quadrinhos podem ir a qualquer lugar e fazer qualquer coisa desde que artistas e roteiristas confiem nisso. A combinação de algumas regras simples, encorajando clareza da narrativa e os sonhos de desenhistas famintos por expressão, é imbatível. Espero que este livro forneça alguma inspiração a todos que amam esta maravilhosa arte.




BLACK AND WHITE BATMAN
8
Seu pai que te adora, Thomas.
Para meu filho
Bruce Wayne



P O S F Á C I O



Se você está lendo estas palavras, quer dizer que terminou de ler este livro, por isso: parabéns! Pouco tempo depois de eu começar a dar aulas, comecei a notar que muitos estudantes têm os mesmos problemas. Este livro é uma tentativa de fornecer uma visão dos assuntos que esses jovens desenhistas enfrentam e oferecer algumas soluções. Nenhum livro jamais poderia ensinar a "única" maneira de se criar histórias em quadrinhos, então resolvi oferecer uma análise básica do potencial e dos problemas da narrativa visual.

É importante esclarecer que suas próprias filosofias sobre a arte irão se desenvolver durante seu amadurecimento como artista. Cada nova história que você agarrar irá apresentar desafios e oportunidades para expandir suas habilidades. Minha própria visão da arte de criar quadrinhos evoluiu com o passar dos anos e meu objetivo é continuar atualizando este livro sempre que for possível. Sei que irei revisitar este livro mais vezes. E espero que você também faça o mesmo.

KLAUS JANSON
NOVA YORK
NOVEMBRO DE 2001





GUIA OFICIAL DC COMICS

DESENHOS

Desenhar quadrinhos é uma coisa fascinante. Por isso tantos jovens artistas aspirantes vivem à procura de novas técnicas e métodos de melhorar cada vez mais seu talento.

Este livro traz todas essa teoria necessária para o desenhista em formação desenvolver ainda mais suas habilidades dentro da visão estabelecida pela DC Comics – que há mais de 60 anos publica os mais populares heróis dos quadrinhos, como Batman, Superman, Mulher-Maravilha, Liga da Justiça e muitos outros.

Klaus Janson – o arte-finalista de Frank Miller em "Demolidor" e "Batman: Cavaleiro das Trevas" – é o autor desta obra que explora os fundamentos de um bom desenho segundo os conceitos da DC Comics. Mas ele não se limita a dar "dicas" sobre como desenhar a anatomia dos super-heróis. Mais que isso, o autor se dedica com entusiasmo a explicar o elemento crucial que diferencia a linguagem dos quadrinhos das demais formas de arte e comunicação: o que chamamos de *storytelling*, ou "como contar uma história com imagens".

Como professor da Escola de Artes Visuais de Nova York, Klaus Janson utiliza toda sua experiência como autor de quadrinhos para explicar a maneira de se utilizar ângulos, movimento, anatomia e enquadramentos na realização de uma boa história em quadrinhos. E também dá preciosos conselhos de como um jovem artista deve apresentar seu trabalho a um editor.

INTRODUÇÃO DE **DICK GIORDANO**

